



Pubblicazione mensile - Anno VII NUMERO 75 - SETTEMBRE 1998

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:

KAPPA Srl

via del Milliario 32, 40133 Bologna Direttore Responsabile e Editoriale:

Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:

Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,

Andrea Pietroni, Barbara Rossi (ovvero i 'Kappa boys') Segretaria di Redazione (BO):

Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:

C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:

Andrea Baricordi

Lettering

Alcadia Sno

Adattamento Grafico:

Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:

Marco Tamagnini

Proof reading:

Monica Carpino

Hanno collaborato a questo numero:

Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Segretaria di Redazione (PG):

Emilia Mastropierro

Amministrazione:

Maria Grazia Acacia

Supervisione Tecnica:

Sergio Selvi

Fotocomposizione:

Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:

EDIZIONI STAR COMICS Srl

Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:

GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:

C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media

Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

Copyright:

© Kodansha Ltd. 1998 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.

Aa! Megamisama © Kosuke Fuiishima 1998. All rights reserved. First published in Japan in 1997 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 1998, All rights reserved.

Calm Breaker @ Masatsugu Iwase 1998. All rights reserved. First published in Japan in 1997 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 1998. All rights reserved.

Shinrei Chosashitsu Office Rei @ Sanae Miyau & Hideki Nonomura 1998. All rights reserved. First published in Japan in 1996 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 1998. All rights reserved.

Exaxxion @ Kenichi Sonoda 1998. All rights reserved. First published in Japan in 1998 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 1998. All rights reserved.

Nutari no Oni @ Masaki Segawa 1998. All rights reserved. First published in Japan in 1996 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 1998. All rights reserved.

Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.

Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

APPUNTI & RIASSU

OH, MIA DEA!

Kejichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quali altri ostacoli incontrerà questa bizzarra storia d'amore?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono attissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare si rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKKI), concorrente diretta delle Industrie Kamata, specializzata nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, per poi essere distrutti a loro volta da un invasore alieno! Quali altri disastri capiteranno?!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale, e che nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene. Il peggio è quando scopre che, pur non credendo a nessuna di queste cose, il suo potenziale empatico è talmente alto da permettergli di rivivere in prima persona i macabri eventi avvenuti nei luoghi infestati da presenze!

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la misteriosa e avvenente Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento che lo trasforma in un vero super eroe e con cui può abbattere i robot-killer messaggeri. Un piccolo commando tenta di intrufolarsi nella base fardiana sulla Terra affrontando gli alieni con armi classiche, e quindi non sotto il loro controllo, ma fallisce. Per tutta risposta, il ministro degli esteri Sheska - generale militare per l'invasione - comanda un'azione dimostrativa con il cannone dell'androide gigante Solosalm, e colpisce, distruggendolo, il monte Fuji. In seguito a ciò, Isaka si rivolge a Hoichi lanciandosi in un discorso ambiguo... «Diventerai un uomo grazie al mio corpo...».

DEMON!!

Dopo Madonna per caso, visto il mese scorso, e che mostra l'attuale livello tecnico di Masaki Segawa, facciamo un passo indietro e vediamolo all'opera con una miniserie in quattro capitoli del 1996. In questo numero potrete leggere l'episodio d'esordio realizzato con pupazzi virtuali in 3D, mentre fra due mesi rimarrete a bocca aperta nel vedere come la sua pittura al computer sia diventata stupenda ed evocativa in tempo record!

Jarivoluzionaria Chiho Saito



di BARBARA ROSSI

Prolifica autrice dello shojo manga moderno, ora sotto le luci della ribalta con una delle sue opere più recenti che l'ha resa celebre dentro e fuori dai confini della sua patria, il Giappone, anche al di là della ristretta cerchia del fumetto solo al femminile, Chiho Saito sta ora godendo di quel riconoscimento che solo le grandi masse guidate dai mass media sanno regalare. Spesso, però, la gloria del momento offusca le conquiste del passato, anche quelle ottenute

con il duro lavoro.

Chi era Chiho Saito prima dell'incredibile successo di **Shojo Kakumei Utena** (tradotto Utena, la rivoluzionaria)? Senza voler togliere nulla a questo exploit televisivo degli anni Novanta, vorrei rispondere a questa domanda parlandovi di un'autrice la cui straordinario sensibilità ha fatto nascere storie d'amore e d'avventura bellissime.

La sua carriera nel mondo del fumetto giapponese inizia ben tredici anni fa, nel 1985, quando pubblica per la casa editrice Shogakukan, nella collana Flower Comics, dedicata ovviamente ai fumetti per fanciulle. Honoka ni Purple (tradotto Viola pallido). La storia, composta da soli tre volumi, ha un tratto ancora acerbo, ma si intuiscono già le premesse che caratterizzeranno il suo stile negli anni a venire. La trama, basata sulle vicende sentimentali di un'adolescente orfana di madre alle prese con il suo primo amore, ne fa un prodotto



dal target giovanile, ma a differenza delle sue colleghe, Chiho Saito aggiunge una componente erofica molto forte nelle sue storie, ed è



L'autrice Chiho Saito

forse questa la grande differenza che la pone su un altro piano rispetto alle autrici che si trovano a trattare gli stessi argomenti ma in maniera più edulcorata, e forse anche più lontana dalla realtà.

Il 1986 segna l'uscita di un'altra storia breve della Saito, intitolata Koibitotachi no Bashiyo (letteralmente Il luogo dei fidanzati): in solo due volumi viene sviluppato un triangolo amoroso che tocca momenti di alta drammaticità, un'altra componente, questa, che raramente mancherà in futuro nelle sue opere.



Aolingo Meikyu (tradotto, Il labirinto delle mele verdi)

Nella storia i protagonisti sono ancora una volta tre: Eriko, sua sorella Natsumi e Takeru, il ragazzo che entrambe amuno. Takeru ricambia i sentimenti di Eriko, di cui si è innamorate in un giorna di piog-



gia vicino a un melo, quando ancora era poco più di un bambino. Non ci sarebbero ostacoli alla felicità dei due, se non fosse per Natsumi, che con ogni mezzo cerca di stroppare il ragazzo alla sorella. Naturalmente, il lieto fine in questi così è d'obbligo.

Un'altra storia breve, in soli tre volumi, esce nello stesso anno e si intitola Aolingo Meikyu (tradotto Il labirinto delle mele verdi). Qui il tratto dell'autrice fa il salto di qualità e un'altra caratteristica dello stile di Chiho Saito si delinea chiaramente. Anche se le storie che racconta si indirizzano a un pubblico prevalentemente dai 15 anni in su, non vengono quasi moi ambientate a scuola. L'edificio scolastico esiste come realtà, ma non racchiude il mondo che l'autrice vuole raccontare.

Del 1987 è un'altra storia breve, narrata questa volta in collaborazione con Mizue Sawa: Hoshi wo Tsumu Donna (tradotto La donna delle stelle), che si discosta assai poco dalle tematiche precedenti, se non per il fatto che per la prima volta, al di là dei semplici intrecci sentimentali, si delinea una meta da raggiunge-

Honoka ni Purple (tradotto, Viola pallido) Shino, la protaganista della storia, è orfana di madre. Un giorno in biblioteca fa la conoscenza di Akio, in fuga da alcuni compagni di scuola paca raccomandabili. Dovendosi nascondere nell'edificia, il ragazzo non trova di meglio da



fore che prendere in gira Shino. Quando il gioca inizia a farsi più serio, però, viene scoperto e nella biblioteca succede il finimando... Shino e Akia riescono comunque a svignarsela insieme. I due ragazzi iniziano a frequentarsi, ma l'idillio tra i due si rompe quando Shino scorge Akia in compagnia di una bellissima donna. Qualche giorno dapo, un'inatteso sorpresa attende la ragazza: il padre ha deciso di far conoscere a lei e alla sorona, durante una cena al ristorante, la loro nuova mamma e il loro nuovo fratella maggiore... Akio, suo figlio! Shino rischia l'infarto quando al tavolo si siedono il ragazzo di cui si è innamorata e la bellissima donna che aveva visto assieme a lui. Da quella sera stessa, Akio e Shino abiteranno sotto lo stesso tetto.



re per la protagonista. In questo caso Keimi sogna di sfondare nel mondo della danza classica.

Tra il 1987 e il 1989 escono quattro volumi che raccolgono circa una decina di storie che spaziano tra diversi argomenti. Ora lo stile dell'autrice appare maturo, ben calibrato e

privo di incertezze, come deve essere quello di una professionista. In questi volumi il target si alza, assieme all'età delle protagoniste, che di conseguenza si trovano ad affrontare tematiche sempre più impegnative.



Per esempio Nanami, la protagonista di una delle storie più lunghe, per una serie di circostanze, deve accudire il figlio della sorella maggiore, andata all'estero assieme al padre del bambino. Tempo dopo, il ragazzo ritorna e i due si innamorano, ma purtroppo la madre del bambino rompe l'idillio rifacendosi viva; sia il piccolo che suo padre, però, decidono di rimanere con Nanami.

Tenshi no Tatoo (tradotto II tatuaggio dell'angelo), uscito nel 1989, propone un tema non ancora trattato dall'autrice: il mistero, In due volumi carichi di colpi di scena, si sviluppa una storia intrigante sia dal punto di vista del disegni, sia da quello della sceneggiatura, che non cade mai nel banale.

E finalmente, giunge il momento, per quest'autrice ormai affermata, di affrontare una storia dal respiro più ampio: all'inizio degli anni Novanta

Waltz wa Shiroi Dress de

(tradotto, Un valzer in abito bianco)
1935. La storia si apre sulla vita di Koto, una ragazza di buona famiglia aspirante stilista, che attende con ansia un grosso evento: un magnifico



ballo all'ambasciata ingleimbatte in uno strano oggetto abbandonato su una poltrona. Non fa in tempo ad offerrarlo, che viene minacmento da un bellissimo ragazzo indiano: William, che poco dopo, inaspettatamente, Koto ritrova nella pista da ballo vestito da ufficiale. L'uomo le confessa di essere a farlo fuggire dall'ambasciata e la nasconde in casa sua, nonostante il parere contrario di Hanako, campaana di scuola di Kato e sorella di un alto ufficiale: Masaomi, un uomo dalle ferree regole morali e dal severa stile di vita, che grazie alla soffiata della sorella fiuta l'intrigo e si mette sulle tracce della spia. D'ora in poi, una grande competizione si scatenerà tra Masaomi e William, non solo in veste di cacciatore e preda, ma anche per difendere il loro amore: entrambi, infatti, anche se in modi completamente diversi, non tarderanno a innamorarsi di Koto. Con il proseguire delle vicende, l'atmosfera da intrigo internazionale si farà sempre più fitta, fino al culmine finale della storia, che tocca toni di una drammaticità quasi lirica: William è dato per morto, quindi Koto, affranta dal dolore, sposa Masaomi. Quando William riappare, per la ragazza è la felicità assoluta, mentre per i due vomini è il momento di affrontarsi definitivamente. Sarà solo il cuore di Koto a compiere la scelta definitiva, che la porterà fra le braccia di William. A Masaomi non resta che incassare il colpo con tutta la dignità possibile e augurare alla sua amata Koto tutta la felicità che merita.

esce infatti Waltz wa Shiroi Dress de (tradotto Un valzer in abito bianco), che affronta una storia d'amore old style, con tanto di spie e intrighi. L'obiettivo è ancora una volta puntato su un triangglo amoroso, ma i personaggi che formano gli angoli sono talmente forti, soprattutto i due



Hoshi wo Tsumu Donna (tradotto, La donna delle stalle)

Keimi, la protagonista della storia, si sta impegnando con tutte le sue forze per diventare una stella della danza classica. La sua occasione sembra essere giunta quando



senza preavviso la sua insegnante la fa debuttare in Giselle, destituendo Chiaru, la sorella di Keimi. Inizia così la difficile scalata di Keimi, decisa a diventare prima ballerina a agni costo. Sulla sfondo di queste vicende, Keimi troverà naturalmente anche il vero amore.



Kakan no Madonna (tradotto, La Madonna dalla ghirlanda) La storia, che si svolge nell'Italia del XVI secolo, vede come protogonisti nomi illustri quali Leonardo Da Vinci e la famiglio Borgio. Tutto ha inizio a Padovo: qui il celebre pittore dipinse



quel quadro misterioso (chiamato appunto La madonna dalla ghirlanda) che è appunto al centro di un'intricatissima vicenda. La nobile padovana ritratta nel quadro, Leonora, viene casualmente a conoscenza di un complotto politico ai danni del Re di Napoli. Trovato il quadro e compresane l'importanza ai fini del completto, la ragazza decide di sottrarlo al giovane padovano che ne era in possesso, Poolo, e di fuggire alla volta di Firenze. Leonora si taglia i capelli e diventa Leo, facendosi assumere come valletto dal Principe di Napoli, Falco, incontrato casualmente durante il viaggio. Così, i due si troveranno a essere inseguiti sia dagli uomini di Paolo, sia da quelli di Cesare Borgia, entrambi in cerca del prezioso quadro. Leonora non tarda a innamorarsi di Falco, per il quale da subito ha provoto una forte attrazione, ma per ironia della sorte Falco ama alla fallia Leonora, che ha incontrato un giorno per le vie di Padova senza sapere che la ragazza si trova così vicina a lui. Ma qual è il mistero che nasconde il quadro, e perché Cesare Borgia desidera ardentemente possederlo assieme alla donna che lo ha ispirato? Per Falco e Leonora le vicende si fanno sempre più intricate mano a mano che il profilo del complotto politico si delinea. Ma il loro amare avrà la meglio su tutti.

Marionette (tradotto, Un altra marionetta) Il mondo del teatro è al

Il mondo del teatro è al centro di questa vicenda inquietante. La protagonista della storia, Nanami Hakino, è un'aspirante attrice dalle spiccate doti naturali. Jin



Masayuki è il regista che dirige la compagnia teatrale di cui Nanami fa parte. Jin è uno stranissimo individuo, capace di dolcezze estreme e di un arido cinismo. Nanami inizia a sospettare che questa strana doppia personalità non sia sola un fattare psicologico, ma che esistano realmente due Jin Masayuki che si dividono un'unica vita. Più il mistero si infittisce, più Nanami si

sente attratta da questo strana individuo, che incarna apparentemente in un unico essere l'ombra e la luce. Quando la parte genille di Jin inizia a dimostrare interesse per lei, qualcosa di irrefrenabile si scatena, facendo precipitare gli eventi.



Litac Nocturne, (tradotto, Lilla notturno) In una storia breve, Masaomi, uno dei protagonisti di Waltz wa Shiroi dress de, solva una ragazza cinese dalle acque del mare. La ragazzo si innamar di lui, ma Masaomi è ancora legato al ricardo di Koto. Proprio mentre sembrava che



anche lui patesse rifarsi una vita felice, la ragazza muore per proteggerlo da un colpo di pistola.



al lettore veramente arduo decidere da quale parte stare. Un vero esempio di storia costruita bene, ma anche di personaggi ben caratterizzati, anche se, volendo trovare una pecca, forse un po' stereotipati. Del 1991 è la sua seconda storia d'ampio respiro, Mo Hitorino Marionette (tradotto Un'altra marionetta), narrata in ben otto volumetti di lusso. La protagonista delle vicende è Nanami, un'aspirante attrice teatrale che si trova alle prese oltre che con il grande impegno che comporta affermarsi in questo ambiente, anche con una serie di misteri che circondano Masayuki, l'affascinante regista che seque i suoi progressi



Koibitotachi no Bashiyo

letteralmente, II luogo dei fidanzati)

Maya e Kazuhiko sono omici fin doll'infanzia. Ma se Kazuhiko, promettente pianista, ama Maya senza riserve, la ragazza quolche dubbio ce l'ha. Naturalmente, anche



conoscere il bell'Izumi, valente fotografo che ha chiesto proprio a lei di fargli da modella, non fa altro che alimentare le sue incertezze.

Per Kazuhiko non è facile reggere il confronto tra lui, l'amico di sempre, e il bel tenebroso che si è fatto strada nel cuare di Maya, ma forse proprio grazie a questo ha in mano le carte migliori do giocare.



Il 1992 segna il ritorno a una nuova storia breve, Lilac Nacturne (tradotto Lilla notturno), dedicata a un personaggio che, evidentemente per il suo amore tormentato, era rimasto nel cuore di molte lettrici: Masaomi, uno dei protagonisti di Waltz wa Shiroi Dress de, che si trova alle prese con una storia breve scritta su misura per lui.

Finalmente, nel 1993 esce una delle più belle storie scritte da Chiho Saito, Kakan no Madonna (letteralmente La madonna dalla ghirlanda). Anche se alcune gravi imprecisioni storiche spiccano dalle pagine, il manga offre un gradevole spaccato storico del '500 italiano, con tanto di nomi illustri, basti ricordare fra tutti Leonardo



Kanon

Questa è la storia Kanon Hayashi, una ragozza orfana di padre cresciuta dalla madre in Mongolia, dove le due gestiscono un albergo. Da sempre la ragozza ha una passione strenato per la musica, ma soprattutto è abilissima nel suonare il violino.



La vita di Kanon è però destinata a cambiare molto presto: la madre, sul letto di morte, le rivela che il padre nan è morto come in tutti questi anni le aveva fatto credere, ma oltre a essere ancora vivo, è un affermata musicista che non sa nulla della sua esistenza.

Con l'aiuto di Tendo, un ragazzo giapponese, Kanon arriva a Tokyo con la speranza di trovare suo padre. Introdotta da Tendo nel mondo della musica classica, la ragazza si troverà ben presto, grazie alle sue doti di violinisto, davanti a una scelta: l'amore per Tendo a quello per la musica. Sarà il ragazzo a scegliere per lei, asciandola a malincuore nelle mani di Gen Mikami, ex ragazzo prodigio, ora uno dei direttori d'orchestra più famosi del Giappone.

L'oscuro carisma di Gen non tarderà comunque ad affascinare Kanon che, sempre più confusa, inizia a calcore il polcoscenico. Intanto, con l'aiuto della zia materna, la rosa dei nomi possibili per identificare finalmente suo padre si restringe a tre: il violinista Kouki Sawa, il pianista Sachio Kajiwara e, per finire, il direttore d'orchestra Gregory Kento.

Grazie al suo debutto nel mondo della musica da camera, Kanon ha la possibilità di avvicinare sia Sawa che
Kajiwara, ma entrambi, oltre a rivelarsi dei loschi individui, vanificano le sue speranze. Intanto il suo rapporto
di adio-amore con Gen si fa sempre più stretto, e nonostante l'uomo dimostri in diverse accasioni di avere più
di un'amonte, Kanon se ne sente attratta. Solo quando
Gen si spasa con la figlia cerebrolesa tatratta. Solo quando
Gen si spasa con la figlia cerebrolesa accarsi da lui. Tendo
rientra in scena, ma Kanon ormai nei suoi confronti
sente solo gratitudine. Grazie a Gen, tornato a Tokyo
accompagnato da Gregory, il vera padre di Kanon, finalmente i sogni della ragazza si contrelizzano e la possione tra i due torna più forte che mai.

Purtroppo, a Gregory non rimane molto da vivere, e prima di marire lascia una lettera a Kanon per svelarle che in realtà neanche lui è il suo vero padre. Alla ragazza non giunge alcuna missiva, ma per una serie di circostanze è Tendo a leggere la lettera. Intanto Gen ha l'occasione di vedere una foto della mamma di Kanon e riconosce in lei la fotografa con cui aveva avuto un flirt da giovanissimo.

Il calcolo dell'età di Kanon farebbe pensare che proprio Gen possa essere suo padre. Mentre Tendo segue questa pisto, Gen preferisce escludere in portenzo la possibilità, anche perché ormai la storia tra i due è ben lantana dall'essere solo platonica. Le conferme comunque non tardano ad arrivare e i due innamorati si separano forzatamente.

Dopo quattro anni, Gen e Kanon vengono riuniti dalle circostanze: un duetto in un importantissimo concerto. I laro sentimenti, tuti altra che sopiti, li spingono nuovamente l'una fra le braccia dell'altro.

Finora solo sei volumetti di lusso sono usciti nelle librerie, ma l'autrice sembra aver ancora molto da dire sulla storia d'amore fra Gen e Kanon.



da Vinci e Cesare Borgia. Ancora una volta, come vuole la regola dello shojo manga, è l'amore il protagonista In sette volumi, seguiamo le vicende di una ragazza che pur di sfuggire al proprio destino è pronta ad affrontare l'ignoto Ormai il nome di Chiho Saito è sinonimo di garanzia, la storia è ben costruita grazie alle sue precedenti esperienze, in cui l'azione va a braccetto con il sentimento, e i colpi di scena si susseguono a ritmo incalzante, impedendo al lettore di adagiarsi sulla storia senza appassio-

narvisi.

A due anni di distanza da Lilac Nocturne e a quattro da Waltz wa Shiroi Dress de Chiho Saito riprende in mano il pennino, anche se in realtà non l'aveva mai abbandonato, preferendo dedicarsi a storie brevi sviluppate parallelamente a quelle più lunghe, per disegnare Magnolia Waltz (tradotto Il valzer della magnolia), il seguito delle vicende di Koto e William, gli altri due protagonisti, assieme a Masaomi, di Waltz wa Shiroi Dress de. Incredibile come riesca a tirare fuori ancora colpi di scena e avventure da una storia che ormai avrebbe dovuto dire





Tenshi no Tatoo (tradotto, Il tatuaggio dell'anaelo)

L'eroina di avesta storia è Misaki, una studentessa come ce ne sono tante. La sua vita apparentemente di ragazza normale subisce una svoita auando un raauzzo. Shun, le salva fortuitamente la vita.



Shun non è, però, il solo a sconvolgere la vita di Misaki, infatti Kira, un oscuro e misterioso quanto affascinante individuo pur di rintracciarla non esita a ucciderne addirittura la madre, manifestando diabolici pateri, nonché una stella di David incisa sulla fronte. Ben presto, però, anche Misaki scoprirà strani simboli sul proprio corpo: due triangoli sulla schiena all'altezza delle scapole! Una forza irresistibile spinge Shun a proteggere in tutti i modi, la ragazza, che con arrore vede la sua famiglia completamente annientata. Con il procedere delle vicende, un împortante ta<u>ssello și aggiunge agli altri: Kira e</u> Shun, pur di raggiungere Misaki, hanno fatto u<u>n salto</u> nel tempo, entrambi, infatti, appartengono al futuro! Durante una colluttazione presso la casa dei nonni di Misaki, Kira dò dimostrazione dei suoi enormi poteri e subito dopo confessa alla ragazza attonita di essere giunto dal futuro solo per concepire un bambino assieme a lei. Il figlio, infatti, sarà un essere supremo, somma dei loro poteri uniti. La missione di Shun, invece, è quella di scongiurare con ogni mezzo possibile (anche uccidenda Misaki) il verificarsi di questo evento che sconvolgerebbe il mondo del futuro. Purtroppo, però, accade qualcosa che nessuno avrebbe potuto calcolare: Misaki e Shun si innamarano l'una dell'altro. Lo scontro finale tra Kira e Shun è inevitabile: uno scontro in cui la ragazza davrà riversare tutte le sue energie nonché tutti i suoi poteri angelici!

alle miriadi di idee che le frullano per la testa, dal 1991 escono con il ritmo di un paio di volumi all'anno brevi storie d'amore diseanate tra un impegno e l'altro, raccolte sotto il titolo Koi Monogatari (letteralmente Storie d'amore) che tuttora, al decimo volumetto uscito, non accennano a concludersi, preferendo vivere parallelamente aali altri suoi lavori. Tant'è, che non le impediscono nel 1995 di dare in pasto al pubblico una nuova opera, che conta a tutt'oggi almeno sei volumetti di lusso disponibili in libreria: Kanon; ancora una volta, il tema della fortificazione di una ragazza, Kanon per l'appunto, che diventa donna attraverso le molteplici difficoltă della vita, ma soprattutto grazie a un mondo, quello della musica classica, che può farti salire ai vertici della fama e con altrettanta rapidità farti precipitare nel fallimen-

Se Kanon attualmente non è ancora conclusa, Shojo Kakumei Utena in soli cinque volumi ha esaurito la sua storia a fumetti, inghiottita dal mercato dell'home video e portata ai vertici delle classifiche nipponiche. Come tutti sonno, però, quello che sa darti un romanzo e quindi anche un fumetto - che per molti versi ali è fratello in fatto di profondità,



pletezza, non sarà mai paragonabile a quello che lascia il cinema o la televisione, che colorano, abbelliscono, ma raramente approfondiscono,



Magnolia Waltz (tradatto, Il valzer della

Cosa accade dopo che nella storia che abbiamo tanto amato i due protafelici nel classico The End? Dove vanno? Cosa fanno? Ebbene, Chiho interrompe riapre i titali



di coda per raccontarci quello che accade a Koto e William dopo che con tanti sforzi sono riusciti a scappare insieme lasciando Masaomi perdente sulla banchina del porto. Passano alcuni anni, è il 1937. I due giovani sono finalmente riusciti a sposarsi, Koto ha coronato il suo sogno di aprire un atelier di moda e il successo non tarda ad arriderle. Purtroppe William non trova la tranquillità, e per questioni politiche è di nuovo costretto a fuggire proprio mentre Koto dà alla luce suo figlio. E ancora una volta Masaomi e William si trovano faccia a faccia. Oramai, però, non c'è più competizione fra i due, unita all'amore che prova per Koto, porterà Masaomi a occuparsi di lei e del suo bambino quando William verrà paese natale... Anche se purtroppo molto presto anche l'amico/rivale. La scena si chiude con due ragazzi intorno ai dieci anni, l'uno il ritratto di William e l'altro quello di Masaomi, che giocano insieme come due veri fratelli sotto lo squardo amorevole di Koto, la loro mamma.

VOCABOLARIO DI UTENA

ODORI GAKUEN

E' una scuola privata mista che accoglie al suo interno studenti dalle scuole elementari fino alle superiori.

Associazione studentesca della Odori Gakuen. Ne fanno parte tutti i duellanti. I membri dell'associazione sono Kiryu Touga, del secondo anno delle scuole superiori e presidente dell'associazione studentesca scolastica, Kyoichi Saionji, anche lui del secondo anno, vice capo del consiglio studentesco e capitano del club di Kendo, Juri Arisugawa, capitano del club di fioretto, al primo anno di superiori, e per finire Kaoru Miki, il più piccolo del gruppo, che frequenta infatti il primo anno delle scuole medie. Questi quattro studenti sono oggetto di timore reverenziale da parte di tutti gli altri allievi della scuola. Posseggono tutti e quattro l'anello col sigillo della rosa. Il loro compito è quello di sfidarsi per avere la Sposa della Rosa. Attualmente, è Saionji a possederla.

Letteralmente, Confine del mondo. Non si sa se sia il nome di una singola persona o di un gruppo. E' però da Confine del mondo che arrivano ai duellanti gli ordini che devono eseguire. Il castello che si vede sotto forma di miraggio nel cielo dell'arena è molto importante e forse è strettamente collegato con Confine del mondo.

Letteralmente, La spada di Dios. E' la spada che può essere usata solo dal vincitore di tutti i duelli. Viene materializzata dal petto della *Sposa della Rosa* prima del inizio dell'inizio del combattimento. La sua potenza è ineguagliabile.

Letteralmente, Sigillo della Rosa. E' un anello su cui è incisa la forma stilizzata di una rosa (nel fumetto la rosa è lavorata sull'anello e non stilizzata come nella serie TV). Tutti gli appartenenti al Seitokai ne possiedono uno. L'anello è un dono di Confine del mondo e ha un potere speciale: senza di esso non si può accedere all'arena. Tutti i duellanti indossano l'anello all'anulare sinistro come una fede nuziale.

RAPA NO NAVOME

Tradotto, Sposa della Rosa. Tutti i duellanti riconoscono in Anshi Himemiya la Sposa della Rosa. E' per conquistare lei che i duellanti combattono, perché averla significa comandare il mondo. La Sposa della Rosa è schiava di chi la possiede.

OH SAMA

Letteralmente, Principe. E' il ragazzo che Utena ama. E' colui che sette anni prima l'ha salvata dalle acque del fiume. Con le sue parole dolci le ha trasmesso un messaggio molto importante: «devi diventare una persona forte», e lei ha seguito il suo consiglio. E' stato lui a regalarle l'anello per poterla rivedere.







maschiaccio, perché oltre a non voler indossare abiti femminili utilizza anche il linguaggio sboccato tipico dei ragazzi. In un flash-back riviviamo con lei gli avvenimenti di sette anni prima, quando, alla notizia di aver perso entrambi i genitori, si trovava a vagare per le strade della città sotto





shock, e guando d'im pulso, sulla sponda di un fiume, si lasciò cadere. Un misterioso ragazzo in alta uniforme arrivò a soccorrerla, e facendole forza le disse che non doveva considerarsi più sola. Le donò un bellis simo anello a forma di rosa e le disse, andandosene, che un giorno si sarebbero rivisti. Mentre il ragazzo pronunciava queste parole, Utena senti il suo odore, un dolcissimo profumo di rose Da quel giorno, ogni anno Utena riceve una cartolina in una busta sigillata da un timbro a forma di rosa. Quest'anno, per la prima volta, la cartolina reca un messaggio: «Quest'anno ti incontrerò». Unendo il retro di tutte le cartoline ricevute dalla ragazza nel corso degli anni come in un puzzle, si forma l'immagine dell'istituto Otori Gakuen, una scuola pri-



vata dotato di dormitorio. Utena deci-

de cosi, all'apertura del nuovo anno



scolastico, di iscriversi A quella scuola, con la spetanza di incontrare finalmente il suo principe (nel fumetto viene scherzosamente chiamato da Utena Pelo Pelo, che in giapponese è il rumore delle lacrime che scendono lungo le guance, Il ragazzo infatti,

consolandola aveva leccato le

sue lacrime! All'interno dell'istituto, Utena fa la conoscenza di alcuni strani individui che indossano una particolare uniforme: sono i duellanti, accomunati tutti dallo stesso anello a forma di rosa che indossa anche Utena Un'altra ragazza attira l'attenzione della giovane: si tratta di Anshi Himemiya. una fragile fanciulla dai tratti indiani che Viene ripetutamente maltrattata da Koichi Saionji, capo del club di Kendo e anche lui membro del Seitokai, l'associazione dei duellanti.

Per vendicare l'onore di una sua nuova amica, innamorata di Saionji e da lui presa pubblicamente in giro (ha affisso nella bacheca della scuola la lettera d'amore che la ragazza ali aveva mandato),

Utena sfida Saionji a duello nel boschetto che sovrasta la scuola. Grazie all'anello, la ragazza accede a una singolare arena situata al culmine di un'infinita scalinata, dove sono soliti sfidarsi i duellanti. Nel cielo, un castello, o un riflesso di esso, galleggia capovolto nell'aria. Ad attenderla nell'arena, oltre a Saionii c'è anche Anshi Himemiya vestita anche lei con un'uniforme dall'ampia gonna. Il duello ha inizio, e Saionji estrae proprio dal petto di Anshi la spada che userà nello scontro: Anshi, infatti, rappresenta la Sposa della Rosa, colei che è legata per scelta al vincitore del duella. Tutti i duellanti, compresa Utena, indassano infatti l'anello col sigillo della rosa all'anulare sinistro, rappresentando lo Sposo della Rosa! Il duello ha inizio, anche se il risultato appare scontato. E qui mi fermo per non rovinare a nessuno la sorpresa, perché è facile che una serie così importante, famosa ma soprattutto interessante e - perché no? - anche commerciale (non sempre è sinonimo di negativo) arrivi in Italia, se non in televisione, almeno in versione cartacea... La migliore!

I CASTELLI ANIMATI

Festival del cinema d'animazione internazionale

Il festival internazionale del cinema d'animazione I Castelli Animati giunge alla sua terza edizione, e da quest'anno punta a diventare il più importante evento del settore in Italia. La preparazione della terza edizione è sorretta dal successo andato oltre ogni attesa della seconda, con 3250 ragazzi coinvolti nelle matinée

di Genzano Ciampino e Velletri, 1420 partecipanti alla rassegna cinematografica, laboratori di animazione nelle scuole elementari di quattro Comuni, 110 insegnanti ai corsi di aggiornamento e 25 classi ai veri e propri laboratori.

Quest'anno saranno ospiti del Festival circa 50 personalità internazionali tra autori, produttori, giornalisti, studiosi e artisti. Dal 15 al 17 ottobre, nel cinema di Genzano, verranno presentati film provenienti da tutti i continenti, che forniranno un quadro completo dell'animazione mondiale composto da lungometraggi, serie TV, cortometraggi, CD ROM, videoclip e computer animation, e completato da interviste agli autori e dibattiti.

Si terrà inoltre il Secondo Concorso Internazionale, con il meglio del cinema d'animazione d'autore di tutto il mondo, affiancato per la prima volta dal Concorso per il Cinema d'Animazione Italiano, una vetrina speciale per promuovere e valorizzare la produzione nazionale. Le Giurie saranno composte da alcuni dei più impor-



tanti autori di animazione e da personalità del cinema, dell'arte e della cultura, fra cui Federico Vitali, Vincenzo Gioanola, Daniele Luchetti, Sergio Staino e Carla Accardi.

Tra le anteprime del Festival spicca The Jungle Emperor - Jungle Taitei, il lungometraggio animato tratto dall'omonima serie di Osamu Tezuka, e realizzato dalla Tezuka Production a nove anni dalla scomparsa
del grande autore nipponico. In anteprima europea, inoltre, sarà proiettato il lungometraggio Black Jack,
realizzato dalla stessa casa di produzione in seguito al successo dell'omonima miniserie in videocassetta. In

più, sempre con un occhio al Giappone, sarà proiettato la special televisivo Kenji no Haru, dedicato alla figura del grande scrittore Kenji Miyazawa, con la partecipazione di Giorgio Amitrano, noto studioso e traduttore italiano delle sue opere e di quelle di Banana Yoshimoto. Saranno poi proposte le più recenti, interessanti e divertenti produzioni animate destinate alla TV provenienti dagli USA, dalla Russia, dalla Francia, dal Belgio, dalla Gran Bretagna, dalla Finlandia e, per quanto riguarda il nostro Paese, le produzioni Rai e Mediaset.

Una nuova sezione vedrà inoltre la presentazione di opere animate non destinate al cinema o alla TV, composta da CD ROM, didattica, videogiochi e spot pubblicitari, in modo da fornire una visione ancora più ampia dei media. Due grandi autori pluripremiati saranno i padrini della manifestazione, e sarà possibile visionare al completo la loro opera omnia: Vincenzo Gioanola e Jean François Laguionie. Di quest'ultimo sarà forse possibile vedere anche l'attesissimo Le Chateau des Singes, attualmente ancara in lavorazione.

Un'occasione unica che gli amanti della buona animazione non devono assolutamente lasciarsi sfuggire. La direzione artistica è affidata a Luca Raffaelli, giornalista e curatore di De Press per Kappa Magazine.



On a full moon a film by Loe Whitmore

I CASTELLI ANIMATI 1998

International Animated Film Festival

3^ edizione

Genzano (Roma) 15 - 16 - 17 ottobre 1998

Per informazioni:

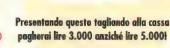
Segreteria del Festival

tel. (06) 9391577



Tre proiezioni al giorno
(giovedi escluso)
ore 10:30
ore 15:30
ore 21:00
presso il Cinema di Genzano

TALE UNA RIDUZIONE DI SANCA DITALIA UL BIGLIETTO D'INGRESSO



Dragon Ball Avventura, Giappone, 1989 © Bird Studio/Shaeisha/Toei

De Agostini, ou min Ultimamente non ti si può

stupire più di niente, e nonostante l'annuncio che vijesta saria saretta salam neda in uma ini mali Medicari i salam salam neda ini uma ini publicati de la Agostia. Instituto parale sala de Dragon tall Z, vicinity of the control of t a granden e de a significa (sentence de la companio del companio de la companio de la companio del companio de la companio del companio del companio del companio del companio de la companio del companio del companio del companio del companio del mella di manusi visto che ogni mese potrate origini lian atte opised Sea i e- sea I represa A colo Bragon Ball L costa où di marca spino magna califaria. Il di secit di 1921 annio anni por rederne la fissa. Il dabili anni magna di magna



che det.

perto le serializzazione decennale, un'elitra

processiva della registrazione (sempre che non fosso la mia sopia a assumitablemente torremente portexione della registrazione (sempre che non fosso la mia sopia a assumitablemente torremente portexion del dappiaggio e la veci dei protogonisti poco azzoccio forsonale della composita della semita abbastianza deluse a l'anica cona the è sarvito a mia si semita abbastianza deluse a l'anica cona the è sarvito a mia si semita abbastianza deluse a l'anica cona come questia. e il basso costo di agni cassetta, ma non vi sembra un poi paca come consolazione? Se proprio non potete farne a meno, compratelo. AP



HOWL THE GRUNT AND GROWLS OF ALL TOHO MONSTERS

CD, Chappone 1992 © Toke Sony Records, 49 traces, 26 min., ¥ 1.800 Ormai non si fa che per la ri di muovo Godzille p mare in un'ig the state of the



Num no, signori. 0 suesto LB late The SHITLE SHITLE IN S



KAPPA

di Ryunosuke Akutagawa Romanzo, Giappone, 1926 © SE Srl

SE, 96 pag., mr 13.000

Se qualcuno avesse bisagno di garanzie, gli patrebbe bastare sapere che questa libra è stata scritta dallo stesso autore dei rocconti portati sul grande schermo da Akira Kurasawa in Rashamba; dato che siama quel tipo di persone a ci più i valutare un'opera per il son comenno proffessi che per l'interesse generate dull'altisonenza self room, yellow a lostion of

Kappa, sci elli G tore it round prime our prozices

2 diain distributionali,

2 diain distributionali,

4 diameter distributionali distributionali diameter distributionali diameter distributionali distributiona miscorse un lungo periodo nel paese dei kappa, i che riporto diver dalla sua, i para poco de copire quanto in rea cossomigli a quella in i peri tutto, ovvero uno sorra di cronaca trasversine piutiosto negativa della società giannonese degi anni Venti, con tutte le sue mille medesime (e comme c quella odierna, insomma), le problematiche legate al 'diventare occidentali', le crisi che attanogliano gli vomini di pensiero in un'epoca che finge di interessarsi ai cambiamenti, ma che rimeni profondamente medievale nelle _______ foné mentali. Nanostante i temi trattal. di piacevole lettura, e lascia spazio a mo a con derazioni sul Giappone e - perche no? - su qualsiasi paese del mondo in cui venga letto. AB



ANIME Compilation, Giappone Toei/NTV/TBS

Toel: 118', ¥ 4.700

Quando viene realizzato un cartone animato, grandissima importanza ricopre la colonna sonora, ma altrettonta importanza assume la siglo unimata. Come in un parchetto regalo: tanto più è bella la confezione quanto più sembra prezioso il dono.

In Italia, purtroppo, raramente abbiamo potuto apprezzare le sigle originali (a volte sono ben più di due) perche tagliate e ri-musicate, oppure molto più spesso, create appositamente per il fruitare nostrano,





che se non vede spezzoni del cartone animato anche nella sigla non è certo di stare guardondo proprio il cartone animato che gli interessa. Si perde in questo modo Nese la parte più bella (e mi riferisco soprattutto a immagini a animazioni) di tetta il cartona animato. Per fortuna che, caisci del valore artistica enachiusa ili mid rigle, anchi preziosi filmati suddividendali per case di produzione.

Dedicate all 1 - 2 ms sono and fire a operation of disconnection of the control o

appunto negli anni Sessanto, si puo giudicare la raccola veramente completa nel suo genere

il primo disci suo a per 3 fino dendi erro vera e pri completa nel suo genere

il primo disci suo a per 3 fino dendi erro vera e pri completa nel suo genere

il primo disci suo a per 1 forenzia dendi erro vera e pri completa nel totale cele

il per completa nel suo genero dendi erro suo della erro suo dendi erro suo della erro della erro suo della erro della e plassive di 10 przz. nver de 11 pezzi za rzasiosi del uzaste lasor de zaraste Toei za prazi tutti accessario e curteal aniza za seno appreta 6 enche sollo za runnel de presi i za questa za gli anni za ca del 1773 de 11 mche qui l'azzas citare alceni la tras più famosi. Di Siump e Arabo de ga za 199 (il za sxy E de la Microsoft de la Harabo de la Microsoft de la Mi Sandybelle, Sf Sayuki Storzinger, Daikenga, Captain Future e, per chiudere la lista, Danguard Ace.

storica trice si spir i mii, la re, periondo de 155, 1987. Si chi mentonnio de 155, 1987. Si chi mentonnio de 155, i chi mentonnio della contra della chi mentonnio della chi ment Lultimo dei tre produzioni che spini kiss me Licia) e la piccola Memole. Complessivamente ben 82 sono i pezzi raccotti nel laser disc.

volo l'anno scorsa de la la participa de la company de la tion da guardare e da ascaltare con piacere, ma anche di una vera e propria memoria storica di ciò che hanno rappresentato e tutt'ora rappresentano queste produzioni in Giappone, e ora anche in buona parte del mondo. BR

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Avventura, Giappone, 1994 Clomp/Kodansha/Dentsu/YTV/TMS/K Yamato, 100 min

tre ragazzine giapponesi vengano trasportate in un mondo parallelo alla Terra chiamato Sephiro. Giunte su questo mondo, alle tre viene affidato il compito di diventare cavalieri magici e liberare la principessa Emeraude dalla prigionia. Questo è, a grandi linee, la storia che avrete sicuramente avuto modo sia di leggere (visto che i fumetti li abbiamo pubblicati su Kappa Extra), sia di vedere in televisione (Una porta socchiusa si conlini del sole). Quello che forse non supete è che questa edizione in videocassetta non è censurato (come invece era in TV) e presenta un nuovo dappliaggio

Sul faito che non ci siano censure non passiamo che essere contenti e apprezzare questa edizione, ma sul nuovo doppiaggio e su altri strani cambiamenti c'è molto da discutere. Per prima cosa, non si capisce perché tutto questo attenzione a mantenere l'originalità (in alcuni casi eccessiva) della serie, e poi le protagoniste hanno i nomi usati in TV e non quelli originali, e il totto che la sigla iniziale sia in italiano (utilizzando però la musica originale) e arrangiata per essere contata do una voce muschile, quando la canzone originale era cantata da una donna. Ma la cosa più a à ramone l'unit alcui l'etti l'imperit perit puaggio d'impressono veco anche riene pnes o in è è pressono eletti giapponesi si differenziono dalla lingua solo per pochi particolari e per akun mbi di pron ndi ne sso pergo i jiali lio

al disegno giapponese. Cancludendo, pregevole lo sforzo di proporre un'edizione non censurata, ma alquanto seccanti i purticolori che ho elencato sopra. Da acquistare solo se siete particolarmente affezianati alla serie. AP



D-nance at a





E' il ventennole della nascita di Gendam, e naturalmente la Bandai e la Sunrise ce la mettono tutta per lustrare il loro personaggio simbolo. E mentre stanno infilando tutta la prima gloriosa serie in laser disc (gli ultimi episodi saranno in vendita entro la fine del 1998), sono apparsi i due film Gendam W Endlesswaltz e 8th MS Team, a cui si affiancherà presto una nuova serie televisiva. La cosa più curiosa, perà, e lo special TV G-Savior, che grazie alla solita computer grafica porta i celebri mobil suit nella realtà, fra attori in carne e ossa. Se siete fan di Gundam, preparatevi all'indigestione. Se non lo siete, a maggior ragione vi consiglio un digestivo. K







Molto bene, gentazza! Finite le vacanze, finita l'estate e finito tutto il resto! Per cui, finalmente, i nostri amici occhiomandorlati hanno ripreso a produrre a ritmo serrato, e forse c'è caso che questanno si possa assistere alla nascita di qualche nuova idea... Nel caso non fosse così, allora l'animazione giapponese andrebbe veramente versa la sfascio totale. Chi mi fa sperare un po' è Peter Chung, di cui i quattro Kappagaùrri vi recensirono Aeon Flux prodotto per MTV. Il suo tratto snérvolo è piaciuto anche in Giappone, e così Rin Taro (una nostra vecchissima conoscenza; il suo nome appariva già nelle serie TV anni 70!) e Masao Maruvama lo hanno voluto al lavoro sui personaggi di Alexander, tratto da un romanzo di Hiroshi Aramata. sceneggiato da Sadayuki Murai per la regia di Yoshinori Kanemori. Si tratta di una serie di OAV in tredici videocassette animate dalla Mad House, in uscita il prossimo novembre, che rivisita le gesta di Alessandro Magno, trasformando la sua epopea (ch, che bella parola! Aspetta che la ridico: epopea) in una saga a metà fra il fantasy e il fantascientifico, fra giagnti, armi tecnologiche e gente che vola, il tutto condito da computer grafica e musica techno-rock. Sul fronte 'autori strani' vi segnalo anche il nuovo operato di Shinichi "Fortified School" Hiromoto, che dopo aver concluso i due libri



con la sua versione di Guerre Stellari - Il ritorno dello Jedi, ha firmato un episodio autoconclusivo di Neo Devilman in cui svela l'altra faccia di Amon in un complicato yin-yangamento, e si appresta a sfoderare una commedia... romantica a tinte sanguigne! Pazzo? Sì, ma è per questo che ci piace, e dato che ormai va a braccetto coi Kappagaŭrri (si sono incontrati anche a San Diego quest'estate, e a dicembre è previsto uno sbronza-party a Tokyo, a cui si aggiungerà anche Tsutomu "Jiraishin" Takahashi) credo proprio che la maggior parte dei suoi lavori li vedrete sotto il marchio Star. Altri pazzoidi al lavoro: Hideaki Anno sta lavorando nientemeno che alla versione animata di uno shojo manga di Masami Tsuda intitolato Kareshi Kanejo no jisho (Fra lui e lei) che verrà trasmesso in TV questo autunno, mentre contemporaneamente è impegnato nella produzione di film per adulti (quelli sporcellosi, insomma)... Be', se questo non significa

essere ecletici... Keita Amemiya, invece, dopo il successo internazionale di Zeiram e di tutte le sue altre mostruose creazioni, è al lavoro su un non meglio precisato film d'animazione intitolato Mikazuki (Luna crescente), e speriamo vivamente che ci faccia tremare le gengive come lui sa.

Lo spazio stringe! Giusto quel minimo che mi basta per annunciarvi che il Godzilla americano non ha affossato la voglia di kaiju eiga vecchio stile (gente in costumi da mostro, in pratica) e sia la Toho, sia la Daiei ripartono all'attacco, l'una con Mothra 3 - in cui la falenona gigante questa volta dovrà affrontare il vero, unico e tricefalo King Ghidora -, l'altra con Gamera 3, di cui non si sa ancora molto, se non sul rinnovato look della testuggine volante, ora molto più scagliosa e - apparentemente - più 'bad' del solito. Staremo a vedere. Nel frattempo, cetrioli a tutti! Il Kappa



On Your Mark

Tutte le trance de niboriki (n. 114 8.5h

di Andrea Baricordi

E' accaduto a cavallo tra il 1994 e il 1995, quando lo Studio Gibli di Hayao Miyazaki e Isao Takahata si preparava a lanciare al cinema Mimi o Sumaseba, di cui abbiamo parlato due mesi fa. La Yamaha Music Foundation e la Real Cast commissionano al 'Disney d'Oriente' il video di On Your Mark, la nuova canzone di Chage & Aska, un duo musicale che debuttò in Giappone in pieni anni Ottanta con il brano Banri No Kawa, e che tuttora continua a piacere a fan vecchi e nuovi. Loro sono Rvo Aska (testi, musica, voce solista) e il misterioso Chage (chitarra, seconda voce); i loro brani sono di genere romantico, ma non di quelli che scadono nella solita canzonetta d'amore trita e ritrita, bensi ricchi di metafore e spesso con un gusto amarognolo.

E così, dato che il lora aspetto è davvero caratteristico, nell'accettare l'incarico, Miyazaki ha voluto dire la sua: Chage e Aska sarebbero apparsi nel video sotto forma di protagonisti, ma a cartoni animati, e la storia non avrebbe dovuto seguire necessariamente il testo della canzone, bensì le sensazioni che suscitava la musica. E così è stato. Miyazaki ha di nuovo

dato prova di meritare la fama di grande regista, e ha sfornato in un tempo relativamente breve quello che può essere considerato a tutti gli effetti un film d'animazione, nonostante la sua durata sía si e no di sei minuti.









La scena si apre su un paesaggio verdeggiante, deturpato da una torreggiante costruzione futuristica color rugaine. Sulla strada sta correndo un camion dall'aspetto fantascientifico marchiato col simbolo della radioattività. L'inizio pacato della musica e delle immagini viene sconvolto da un repentino cambio di scena: ora siamo nel cielo di una metropoli immensa, fra elicotteri della polizia militare, torri di metallo e fari puntati verso il cielo. Un grattacielo riportante la profetica scritta al neon «God is watching you» (Dio vi osserva) viene preso d'assalto dalle forze dell'ordine che si fanno largo a colpi di mitra e di fumogeni tra i sacerdoti e gli adep-



ti di un non meglio precisato ordine religioso. Durante l'operazione, due agenti recuperano una ragazzina dotata di ali, apparentemente tenuta segregata nella torre in condizioni disumane. E' qui che scopriamo che i due sono proprio Chage & Aska, e che la vicenda avrà inizio da loro. Dopo aver lasciato la ragazza nelle mani della scientifica, i due tornano alla vita di tutti i giorni, ma è evidente che l'inquietudine li sta attangaliando. Che ne sarà di quella ragazzina? I due colleghi si preparano così a fare qualcosa assolutamente fuori dagli schemi, qualcosa che cambierà radicalmente la loro vita: liberare la ragazza alata.

«Il video è ambientato alla fine del millennio, dopo un olocausto nucleare. La Terra sta soffrendo per la grande quantità di radioattività e per l milioni di persone ammalate. Mi sono chiesto come avrebbe potuto fare l'umanità a sopravvivere in un mondo del genere», dice Miyazaki parlando dell'ambientazione.

La risposta è che i sopravvissuti si ritireranno in zone protette, decontaminate dalla radioattività, in grandi pozzi a cielo aperto che sprofondano per centinala e centinala di metri nella crosta terrestre, collegati all'esterno solo da pochissime vie tenute costantemente sotto controllo e disseminate di seanali che avvertono del pericolo di allontanarsi dalla città. «Non vorrei che gli spettatori pensassero alla ragazza con le ali come a un vero e proprio angelo, e nemmeno che i due agenti fossero suoi amici da prima dell'inizio del video. Insomma, lei non simboleggia una sorta di 'salvatore' dell'umanità. Piuttosto, simboleggia la speranza che qualcosa può cambiare, basta la volontà». Il fatto che i due protagonisti decidano di spezzare l'equilibrio delle loro vite con un gesto così estremo come quello di 'andare contro' è in effetti la prova di ciò che il regista afferma.

Il video prosegue con la liberazione della ragazzina alata, in una serie di sequenze molto divertenti che citano neanche troppo velatamente i Lupin III e Jigen de II Castello di Cagliostro. I due eludono abilmente i sistemi di sicurezza dei laboratori in cui scienziati privi di scrupoli tengono relegata l'angelica creatura, ma l'allarme scatta; Chage e Aska si lanciano così in una fuga disperata lungo le autostrade sospese nel vuoto che attraversano la città, ma uno dei velivoli

della polizia li fa precipitare. Fine.

Ma qui interviene il genio di
Miyazaki. Le cose sarebbero potute
andare in questo modo... oppure in
quest'altro. Il video riprende, accompagnato dal ritornello della canzone,
e mostra in breve gli eventi principali
della storia appena narrata. Giunto
però al punto clou, il mezzo su cui
sono in fuga Chage, Aska e la ragaz-





zina smette di precipitare nel vuoto, sostenuto da potenti propulsori. I tre trovano una via di fuga piantandosi con il mezzo nella parete di un palazzo, poi prendono un'auto e corrono verso l'esterno della città, ormai abbandonati dagli inseguitori che temono la zona radioattiva circostante. Ma appena usciti, i tre fuggiaschi trovano prati verdi e alberi, anche se sullo sfondo appaiono le sagome di centrali nucleari abbandonate. Così come si fa con un uccellino ferito a un'ala dopo la quarigione, i due prendono in braccio la ragazza e le fanno dispiegare le ali, aiutati dal moto della macchina. E ringraziandoli, lei prende il volo e sale oltre le nubi, mentre Chage e Aska fanno fermare l'auto a lato della strada, soddisfatti del loro gesto e incuranti di quello che potrà significare al loro ritorno nella metropoli interrata. Ma torneranno veramente, poi?

«E' una domanda che non ho voluto pormi», confessa Miyazaki. «Quando si fa un gesto di speranza, le conseguenze non sono importanti. L'unica cosa buona da fare è agire, perché significa tornare a vivere veramente dopo un periodo di disperazione».

Il video, oltre che sulle reti musicali e nelle top ten, è stato proiettato nelle sale cinematografiche giapponesi prima del lungometraggio Mimi o Sumaseba, e ha ottenuto molti consensi. La canzone entra subito nell'orecchio, e le immagini sono come al solito di grande impatto, studiate con estro cinematografico piuttosto che da videoclip. L'ambientazione, a metà tra Conan il ragazzo del futuro

e Laputa, tiene
conto anche dei minimi dettagli, e
così anche gli sfondi sono vivi, animati, partecipano all'azione, e prima
di vedere veramente tutto ciò che il
video contiene e racconta è necessario rivederlo almeno dieci volte. Una
nuova, grande prova che Hayao
Miyazaki ha egregiamente superato.

LA VIDEOCASSETTA

Qualche tempo dopo, il video è apparso nei music store e nelle viteoteche giapponesi in cassetta, addirit-



tura sotto il marchio della 'Collezione Gibli', che raccoglie e ufficializza - un po' come i 'Classici Disney' - tutti i film di Miyazaki e Takahata. Il prezzo è di 2.835 yen e ha una durata di venti minuti, poiché non contiene solo il video in questione. Dopo On Your Mark, infatti, è possibile gustarsi un altro video di Chage & Aska in carne e ossa (il titolo è Something There), ma soprattutto quello che viene definito il 'leica reel' di On Your Mark. Si

tratta di un'interessantissima versione del video con la canzone 'pulita' dai rumori delle scene d'azione, ma soprattutto che mostra in sequenza e in sincrono con la musica tutto lo storyboard a colori realizzato personalmente da Miyazaki. Per chi ama Miyazaki è sicuramente doveroso (oltre che piacevole!) fare in modo di avere in casa questa videocassetta accanto a quelle di Tonari no Totoro, Nausicaä, e tutte le altre.













On your mark itsumo hashiridaseba Hayarino kaze ni yarareta On your mark bokura ga kore o nakusenainowa

Yume no shinzoo megakete bokura to yobiau tame



ON YOUR MARK

Yamaha Music Foundation, Japan Broadcast Publishing Co., Ltd.

Soshite bokura wa itsumo no eggo to sugata de

Hokori ni mamireta fuku o haratta Kono te o hanaseba oto sae tatenai Ochiteiku koj wa nidoto kaeranaj Kimi to boku narande

Yoake o oinuitemitai jitensha On your mark itsumo hashiridaseba Hayarino kaze ni yarareta On your mark bokura ga soredemo yamenainowa

Yume no shamen miagete ikesoona kigasurukara

Soshite bokura wa kokoro no chiisana akichide

Tagaini furiotoshita kotoba no yuuda-

Kotae o tasanai sore ga kotae no voona

Hari no kieta tokeino moji o vomuyoona

Kimi to boku subete o

Mitomete shimau ni wa mada waka-

On your mark itsumo hashiridaseba Hayarino kaze ni yarareta On your mark bokura ga kore o

nakusenainowa

Yume no shinzoo megakete bokura to yobiau tame

Soshite bokura wa On your mark itsumo hashiridaseba Hayarino kaze ni yarareta

On your mark bokura ga soredemo yamenainowa

Yume no shamen miagete ikesoona kigasurukara





ON YOUR MARK*

...e poi noi, coi nostri visi sorridenti e i nostri corpi, ci siamo scrollati la polvere dai vestiti. Se lascio la tua mano la musica non c'è più, come una moneta perduta chissà dove che non potrà mai essere recuperata.

Prendiamo una bici e perdiamoci insieme nell'alba.

On your mark, ogni volta che ho iniziato a correre qualcosa mi ha sempre ostacolato. On your mark, ma noi non vogliamo smettere mai di camminare

Forse ce la faremo a raggiungere la cima della salita, là dove ci aspettano i nostri sogni.

...e poi noi, nel piccolo parco giochi che tutti abbiamo nel cuore, ci siamo scrollati di dosso migliaia di parole: non rispondere è comunque una risposta, come cercare di capire che ora è leggendo un orologio privo di lancette. Tu e lo siamo comunque troppo giovani per capire tutto.

On your mark, ogni volta che ho iniziato a correre qualcosa mi ha sempre ostacolato. On your mark, ma noi non possiamo perdere la speranza di sentirci prima o poi nel centro di un sogno...

...e poi noi...

* NB: la versione in italiano è stata adattata molto per via della quantità di metafore intraducibili. Ci scusiamo con i lettori e con ali autori della canzone.

KAPPA - MAGAZINE NUMERO SETTANTACINQUE

• EDITORIALE	pag	17
a cura dei Kappa boys - ARRETRATI	pag	18
a cura dei Kappa boys MILLE DEMONI	pag	19
Maniaco demoniaco di Masaki Segawa		
OFFICE REI Appuntamento ad Asakusa	pag	27
di Sanae Miyau & Hideki Nonomura PUNTO A KAPPA	pag	46
a cura dei Kappa boys • EXAXXION		49
Lift up!	pag	43
di Kenichi Sonoda CALM BREAKER	pag	67
Virtual robot Sayuri 1/2 di Masatsugu lwase		
 MANGA STAR COMICS a cura dei Kappa boys 	pag	91
OH, MIA DEA! Degna di un angelo	pag	93
di Kosuke Fujishima		

ANIME

rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTACINQUE

OTENA & CHIHO SAITO Rivoluzione negli shojo manga di Barbara Rossi	pag	1
• I CASTELLI ANIMATI	pag	9
Festival dei cartoni! • KAPPA VOX	pag	10
a cura dei Kappa boys	P-3	
	pag	12
- ON YOUR MARK	pag	14
Miyazaki goes to MTV di Andrea Baricordi		
a cura dei Kappa boys LA RUBRIKAPPA a cura del Kappa ON YOUR MARK Miyazaki goes to MTV		10 12 14

Degna di un angelo - "Shinku no Niau Megami ni Naritai" da Aa! Megamisama vol. 14 - 1997 Virtual Robot Sayuri 1/2 - "Virtual Robot Sayuri 1/2"

da Calm Breaker vol. 4 - 1997

Lift up!

da Exaxxion, "Afternoon" 2 - 1998

Appuntamento ad Asakusa - "Hijikata Soichiro no Irai"

da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 2 - 1996

Maniaco demoniaco - "Nutari no Oni"

da Senma Monogatari, "Morning Open" 5/8, 1996

COVER: La sexyssima Rika di Office Rei © Miyau/Nonomura/Kodansha

BOX: Shojo Kakumei Utena © Chiho Saito/Shogakukan

CHI HA IL PANE NON HA

Diventare disegnatori di fumetti è per molti nostri lettori un sogno da realizzare, e sempre più spesso ci troviamo a guardare e criticare i lavori di giovani più o meno talentuosi. Gli stimoli sono molti, soprattutto da quando le pagine di Kappa ospitano il Corso di Fumetto di Davide Toffolo - che riprenderà a ottobre dopo la breve parentesi estiva – e da guando il progetto **Mondo** Naif ha preso a coinvolgere anche autori assolutamente esordienti. Il mercato del fumetto è strano. E' zeppo di professionisti che attendono invano una convocazione in edicola, le produzioni popolari hanno un parco disegnatori persino superiore ai loro bisogni, l'ultima rivista d'autore della vecchia guardia ha chiuso, e sembrerebbe impossibile inserirsi in un meccanismo così serrato. Eppure il mondo del fumetto sarebbe pronto ad arruolare immediatamente nuove leve, se trovasse ottimi disegnatori e sceneggiatori. Non parliamo di artisti interessanti o persino bravi. Intendiamo ottimi professionisti. Siamo circondati da una mediocrità assai poco vitale, e troppo raramente ci imbattiamo in ragazzi dallo stile fresco e originale, dal segno frutto di un'evoluzione che possa tenere sì conto dei modelli della propria formazione, ma che in qualche modo arrivi ad assorbirli e a evolverli. Manca anche una certa curiosità nell'accostare i lavori di più artisti, nel rapportarsi ad altre scuole di fumetto, nello studiare, oltre che le caratterizzazioni dei personaggi, anche le architetture di interni ed esterni, e soprattutto la regia di una tavola. La volontà di mettersi in discussione, poi, è del tutto assente, e la maggior parte degli aspiranti autori di fumetti è pronta a ritirarsi di fronte al primo ostacolo, talmente pigra da considerare qualche disegno su fogli da quaderno il massimo della produzione possibile. C'è un tempo per i disegni e un tempo per concentrare i propri sforzi in una tavola a fumetti. In dieci tavole a fumetti. Cento. E che i modelli di riferimento siano utili al proprio fine. Sembra assurdo, ma proprio noi siamo costretti a definire certi lavori 'troppo giapponesi'. Questa non vuole essere certo una critica gratuita - amiamo e rappresentiamo da sempre i manga -, ma ogni aspirante autore dovrebbe capire quanto sia importante maturare un proprio stile. E invece, ci vengono mostrati lavori che tentano di ritrovare il segno di Masakazu Katsura, Rumiko Takahashi, Akira Toriyama, fallendo sia in termini qualitativi - meglio l'originale -, sia in termini ideologici l'originale è comunque originale -. Come se non bastasse, poi, a essere maggiormente imitato non è il character design dei manga, ma quello dei cartoni animati, ossia la stilizzazione di un segno che viene nuovamente stilizzato dagli aspiranti autori. Riappropriamoci dei fumetti, contaminiamo gli elementi di una scuola - quella giapponese - con le esperienze che l'Europa ci regala, torniamo a essere curiosi, confrontiamo i lavori di più artisti e maturiamo un nostro modo di intendere il mestiere di disegnatore. Guardiamo al futuro e non al passato: certi stili non sono più di moda neppure in Giappone! Chi non avrà paura di abbandonare i semplici disegni per passare alla creazione di una, dieci, cento tavole, potrà aspirare a un futuro da professionista. Noi ci stiamo guardando attorno, approfittatene!

Kappa boys

«Se rubi a un autore è plugio. Se rubi a molli è ricerca.»

Wilson Mizner

servizio arretrati

Orion Distribuzione, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG), effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi 4.000 lire come contributo per le spese di spedizione per un numero massimo di 20 albi richiesti (oltre i 20 bisogna raddoppiare la cifra, e così via...). Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere.

ACTION

JoJo da 1 a 59 (lire 3.500 cad.) - in corso

AMICI

Il mensile degli shojo da 1 a 11 (lire 5.000 cad.) - in corso

· DRAGON

Dragon Ball da 1 a 62 (lire 3.500 cad.) - conclusa Dragon Ball Deluxe da 1 a 4 (lire 5.000 cad.) - in corso Dai da 1 a 11 (lire 3.500 cad.) - in corso

DRAGON OUEST

L'emblema di Roto da 1 a 7 (lire 5.000 cad.) - in corso

GAME OVER

Videogiochi a fumetti da 1 a 17 (lire 5.000 cad.) - in corso

· GROST

Mikami da 1 a 11 (lire 3.500 cad.) - in corso

• KAPPA MAGAZINE da 1 a 74 (lire 6.000 cad.)

KAPPA EXTRA

Rayearth da 1 a 4 (lire 6.000 cad.) - in corso

KEM IL GUERRIERO

Ken il querriero da 1 a 21 (lire 5.000 cad.) - in corso

· MITICO

Lupin III da 1 a 29 (lire 4.500 cad.) - conclusa Dottor Slump da 1 a 23 (lire 3.500 cad.) - in corso

NEVERLAND

Video Girl Ai da 1 a 17 (lire 3.500 cad.) - conclusa Video Girl Len da 1 a 3 (lire 3.500 cad.) - conclusa Georgie da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa Caro Fratello da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa DNA² da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa Ranma 1/2 da 1 a 51 (lire 3.500 cad.) - in corso

SAILOR MOON

Sailor Moon da 1 a 40 (lire 4.000 cad.) - in corso

STABLIGHT

Orange Road da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - conclusa Sesame Street da 1 a 5 (lire 3.500 cad.) - conclusa Rough da 1 a 9 (lire 3.500 cad.) - vedi Storie di Kappa City Hunter da 1 a 11 (lire 3.500 cad.) da 12 a 33 (lire 5.000 cad.) - in corso

STORIE DI KAPPA

Gon da 3 a 4 (lire 5.000 cad.) - conclusa

Takeru da 1 a 4 (lire 7.000 cad.) - conclusa
(i numeri 2 e 3 sono esauriti)

Street Fighter II da 1 a 2 (lire 8.000 cad.) - conclusa

Appleseed da 1 a 4 (lire 10.000 cad.) - conclusa

Memorie (lire 10.000) - volume unico

Michael (lire 5.000) - volume unico

Rough da 10 a 12 (lire 5.000 cad.)

13 e 14 (lire 6.000 cad.) - conclusa

Present from Lemon da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa

Shadow Lady da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa

Seraphic Feather 1 (lire 3.500 cad.) - in corso

Guyver da 26 a 27 (lire 5.000 cad.) - in corso

Rumic World da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa

Erotikappa (lire 7.000) - volume unico

3x3 Occhi: Trinetra 1 (lire 6.000) - in corso

1 Pound Gospel da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso

Gun Smith Cats 1 (lire 6.000) - in corso

Jiraishin 1 (lire 6.000) - in corso

Fortified School 1 (lire 6.000) - volume unico

- TECHNO

Guyver da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - vedi Storie di Kappa Cyber Blue da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa Ushio e Tora da 1 a 21 (lire 3.500 cad.) - in corso

il segno della Sirena (lire 8.000) - volume unico

La stirpe della Sirena (lire 6.000) - volume unico

La maschera della Sirena (lire 7.000) - volume unico

YOUNG

Il mensile del fantastico da 1 a 33 (lire 4.500 cad.) - conclusa (i numeri 1, 3, 5, 10, 11 e 12 sono esauriti)

Lamù da 1 a 19 (lire 3.500 cad.) - in corso

· FUORI COLLANA

Lupin III da 1 a 2 (lire 5.000 cad.) - vedi Mitico Zetman (lire 5.000) - volume unico Speciale Sailor Moon: (lire 4.000) - volume unico Dominion C-1 (lire 8.000) - volume unico Mondo Naif da 1 a 3 (lire 4.000 cad.) - conclusa

· MILLE DEMONI ·



MANIACO-DEMONIACO di Masaki Segawa

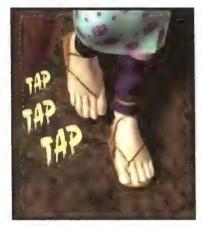




QUANDO UNA GIOVANE VERGINE IMBOCCA IL SENTIERO CHE PARTE DALLA STATUETTA DELLA DIVINITA PROTETTRICE DEI BAMBINI, DEVE STARE MOLTO ATTENTA...



DA QUELLE PARTI SI AGGIRA IL FAMELICO **DEMONE VISCIDO!**

































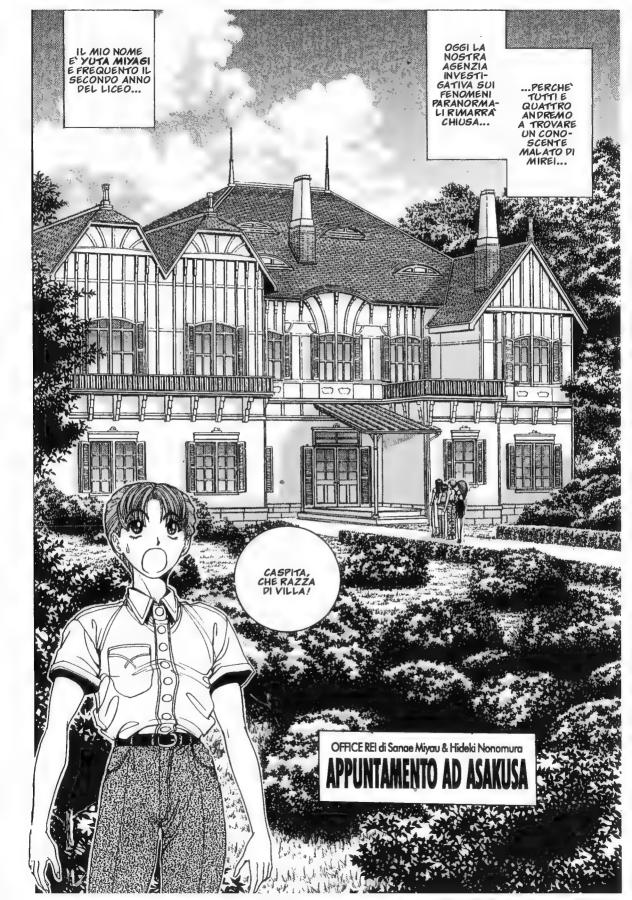


BASTA CHE IL
DEMONE VEDA UN UOMO IN ATTEGGIAMENTI
INTIMI CON LA RAGAZZA PRUMA DI AVERE IL
TEMPO DI FARE QUALSIASI COSA...



...E IMPROVVISAMENTE PERPERÀ OGNI
APPETITO SESSUALE
NEI SUOI CONFRONTI
E SCOMPARIRÀ...
ALMENO CON ME
FUNZIONO: TANTO
TEMPO FA...















PER LEI FAREI QUESTO E ALTRO!















IL GIAPPONE AVEVA PERSO LA GUERRA, COST SALMMO SU UN TRENO DIRETTO AL PORTO... I NOSTRI
UNICI AVERI
ERANO I VESTITI CHE PORTAVAMO APPOSSO... VOLEVAMO
SOLO TORNARE
AL PIU' PRESTO
NEL NOSTRO
PAESE...

The same of the sa





KAYAKO! OH, NO! KAYAKO!

VA', SOICHIRO! TORNA IN GIAPPONE!

IO TI RAG-GIUNGERO AL PIU PRESTO!



NO, KAYAKO!

ASPETTAMI VEDREMO
AL SAKURAVASHIKI DI
ASAKUSAI
BRE!

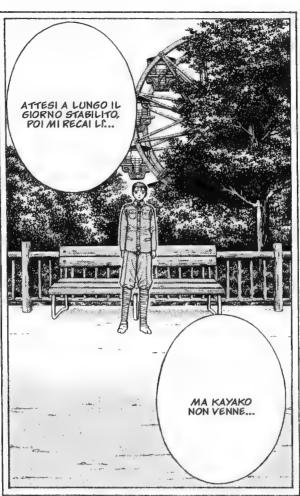
















DA ALLORA, SONO ANDATO LA' AD ASPET-TARLA OGNI ANNO, FINO A RAGGIUNGERE QUEST'ETA'... PERCHE'NON RIUSCIVO A FARMENE UNA RAGIONE...





































DA ALLORA, OGNI ANNO, IL SETTE SETTEMBRE SU QUELLA PANCHINA APPARE INSPIEGA-BILMENTE UNA MACCHIA ROSSA...





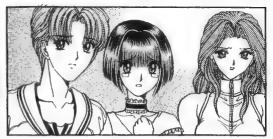


E' PROBABILE CHE CHE KAYAKO...

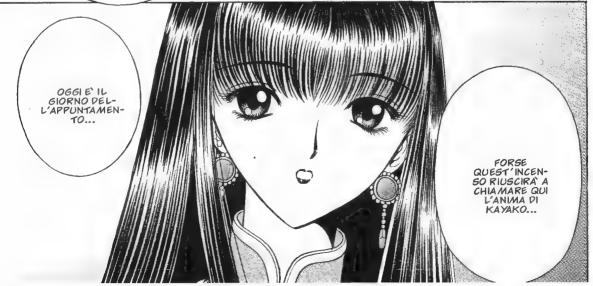




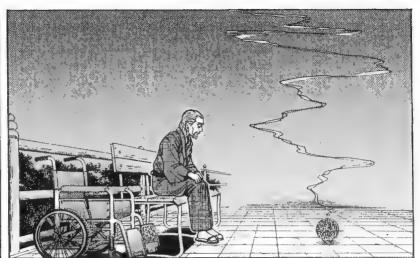


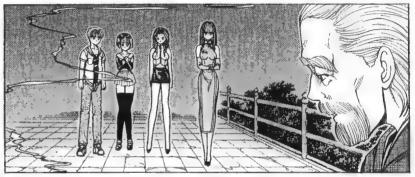












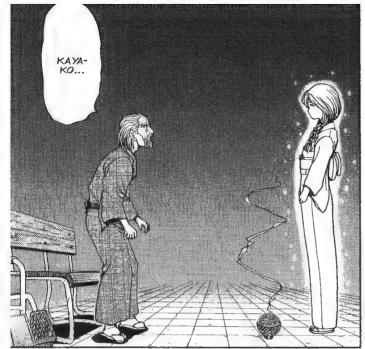




















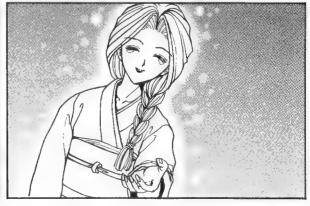
















Anche questo mese sono riuscito a rubare ben tre pagine per la posta, senza nulla togliere ai dossier, alle curiosità e soprattutto ai nostri fumetti, che vantano sempre episodi interi. Sono in partenza per la Fiera dei Comics di San Diego, e sono ormai rasseanato a trascorrere le vacanze lavorando: il fascino dell'America sarà continuamente minato da interminabili riunioni con i nostri partner stranieri, da indigesti pranzi di lavoro a base di hot-doa (bleach!) e serate in albergo all'inseana di analofone chiacchierate con qualche spruzzatina di giapponese qua e là. Per avvantaggiarmi un po', mi sono portato quindi il lavoro a casa, e approfitto di un vecchio portatile per rispondere a un po' di corrispondenza arretrata. Dovete infatti sapere che tra la posta di marzo avevo selezionato alcune lettere da pubblicare, che avevo poi riposto in un cassetto della camera da letto dimenticandomene completamente. Le ho ritrovate mentre cercavo il mio passaporto, di cui ho perso momentaneamente le tracce... Help me! Il caldo gioca brutti scherzi e, abituato al caos della redazione, l'ordine domestico mi disorienta un po'. Meglio passare al vostro primo intervento, che mi dà finalmente la possibilità di chiarire il rapporto tra la Star Comics e la Kappa Edizioni...

K75-A

E' da un po' di tempo che non leggo più di lettori che vi sequono dall'alba dei tempi, da Mangazine versione fanzine, per poi accompagnaryi nella nascita (e morte) di Granata Press, salutando il vostro passaggio all'AD Anteprima e il successivo ingresso in casa Star. Ultimamente si fa riferimento solo a Dragon Ball e Ranma 1/2, che vi hanno portato indubbia popolarità, ma un vecchio fan come me non può certo dimenticare un pezzo di storia del fumetto che vi ha visto, se non protagonisti, almeno preziose pedine nel rinnovamento editoriale nostrano. Non essendo un lettore dell'ultima ora, posso vantarmi di possedere una discreta biblioteca ricca di manga, ma anche di titoli italiani, americani e francesi. Spero di sbagliarmi, ma credo che non siano molti i lettori onnivori (se qualcuno vorrà contraddirmi sulle pagine di Kappa, sarà per me un vero piacere e... sollievo!), e temevo che anche voi non amaste che le serie nipponiche. Poi è venuto Mondo Naif, che consi-



dero fialio della cultura di Granata Press e della popolarità della Star Comics. Mi spiego meglio, Lavorando in Granata Press voi siete cresciuti artisticamente a contatto con molti autori, e in Mondo Naif avete reclutato Vanna Vinci, Giovanni Mattioli, Davide Toffolo e Otto Gabos. Ma è l'esperienza umana che avete maturato alla Star Comics che ha trasformato il vostro progetto in un regle affresco sui ragazzi italiani. Ne avete fatto un aran parlare, mi aspettavo arandi cose, e invece la prima miniserie non ha generato nulla in casa Star. Ora le vecchie storie sono state ampliate e rimontate in una serie di volumi che producete in prima persona sotto il marchio Kappa Edizioni (complimenti soprattutto per il seguito di Gente di notte, che raccomando a tutti i manga fan), una rivista uscirà entro l'anno, e siete passati a tradurre anche i romanzi tratti dai manga più famosi. La nascita della Kappa Edizioni è stata una scelta o una necessità? Non credi che sotto il marchio della Star Comics certi titoli avrebbero goduto di maggiore visibilità? La Kappa Edizioni sembra una piccola Granata Press (sei autorizzato a toccarti), e Luigi Bernardi vi ha scritto già due prefazioni (a Piera degli spiriti e a Ombre). E' il cerchio che si chiude? Da parte mia, continuerò a seguirvi a prescindere dal marchio delle vostre pubblicazioni, almeno fino a auando dimostrerete la passione e l'umiltà di sempre. Se vuoi svelarmi qualche anticipazione, saprò cosa prenotare nella mia fumetteria di fiducia nei prossimi mesi... Buon proseguimento (e ricordati di dormire, ogni tanto)!

Stefano Benassi, Imola

Parlare della Kappa Edizioni sugli albi della Star Comics può essere un po' imbarazzante, perché lo spettro della pubblicità occulta è sempre in agguato. Trovo però doveroso chiarire le ragioni che ci spingono a pubblicare certi titoli con la prima e altri con la seconda, in avanto tutto avviene in maniera assolutamente limpida: i prodotti a larga tiratura vantano il marchio della Star Comics, mentre le produzioni di nicchia, indirizzate al solo circuito delle fumetterie, si affidano alla neonata Kappa Edizioni. Mondo Naif ha raagiunto un discreto successo in edicola, ma nullo in confronto a quello di certi manga: per sopravvivere in un mercato così spietato, la serie avrebbe dovuto raggiungere enormi compromessi, che ne avrebbero snaturato l'approccio emozionale e quotidiano. Abbiamo creduto che la pubblicazione in volumi (dal look simile a quello di tanti romanzi) potesse giovare a serie come Gente di notte. Guarda che luna o Fregoli. La Star guarda al grande pubblico e non ha collane riservate alle librerie. così abbiamo pensato di scendere in campo in prima persona: del resto, siamo anche autori di molti dei nostri libri! Nessuna sovrapposizione o rivalità con la Star Comics. di cui rappresentiamo in una reciproca esclusiva l'intera divisione manga. Passando alle tue divagazioni in merito a Granata Press e Star Comics, non sono purtroppo in grado di commentarle: sarebbe come mettere a confronto un'ex fidanzata con l'attuale compagna. in un mix volto a trovare solo i pregi dell'una e dell'altra. Non è possibile centrifugare assieme due realtà così diverse, ma è naturale che le esperienze maturate con entrambe abbiano contribuito alla nostra crescita professionale. La Kappa Edizioni può contare su alcune firme della 'prima' Granata Press, ma non ha attro in comune con la defunta casa editrice bolognese. E la rivista Mondo Naif che uscirà a ottobre per la Kappa Edizioni (e quindi in fumetteria) non avrà nulla in comune con le altre riviste che affollano e hanno affollato il mercato italiano. Sarà all'inseana della scrittura emozionale, del sentimento, presenterà storie a fumetti autoconclusive (a cominciare dal seguito di Piera degli spiriti. Gente di notte e dall'inedito Lillian Browne di Vanna Vinci), racconti illustrati (i primi saranno di Daniele Brolli e Antonio Serra) e un salotto diretto da Luigi Bernardi (proprio lui) con ospiti a sorpresa dalla scena editoriale, musicale e cinematoarafica italiana. Oltre al sottoscritto, ad Accardi, Toffolo e Mattioli, saliranno a bordo già dal secondo numero anche Keiko Sakisaka e Otto Gabos. con nuove storie scritte e diseanate apposta per Mondo Naif. Una bella famiglia, di cui sono felice di far parte. Così come sono stato felice di scrivere un numero di Lazarus Ledd. accostandomi per la prima volta al fumetto popolare italiano. Si intitola Tokvo Blues, uscirà tra un mese (a ottobre), è diseanato da Gianpietro Costa e può essere considerato un piccolo vademecum sul Giappone. in quanto ne mostra alcuni aspetti tra i più pittoreschi. Ma è anche una storia di sangue che si avvicina al genere noir (o pulp, come si usa dire adesso), che non si nasconde dietro ai soliti buonismi, e che sarebbe assolutamente censurata se cadesse nelle arinfie di certi adattatori TV... Se alla fine di ottobre verrete a Lucca, avrò il piacere di presentarvi di persona sia questo numero di Lazarus Ledd, sia il nuovo Mondo Naif, sia le ultime manaa novità della Star Comics. Perché il cerchio si chiuda, dovremmo iniziare a lavorare anche per la Disney: in fondo anche noi da bambini leggevamo Topolino...

K75-B

Avevo intenzione di darne notizia sulla mia porco-fanza sul Giappone, ma vista la tiratura non superiore alle venti copie, affido il messaggio al buon cuore dei Kappa. Mi par di capire che in molti vorrebbero entrare in contatto con ragazzi giapponesi via lettera, per poter scambiare quattro tranquille impressioni su manga, anime e auant'altro la fantasia suagerisce. Trattandosi di una pia intenzione, e considerato che nell'arcipelaao in tanti vorrebbero corrispondere con italiani e stranieri in genere, ecco che la ALC Press Inc. ha pensato bene di creare un servizio a tale scopo. La ditta in questione mi risulta essere un editore e anche una scuola di lingue sita a Suginami-ku, che con questo sistema ha ampliato la gamma di clienti. In pratica, lo straniero scrive all'indirizzo compilando un tagliando (che allego) e specificando gusti e dati personali. Sarà quindi messo in contatto aratuitamente con non più di tre membri indigeni, che potranno o meno rispondere. Se allo scadere di sei mesi questo non sarà successo, la ALC provvederà a contattare altri tre giapponesi eventualmente interessati a scambiare missive. La lingua di corrispondenza dovrebbe essere l'inglese, ma anche il giapponese è tollerato...

Personalmente ho ricevuto una prima lettera dopo due mesi circa, e quindi l'intero impianto sembra funzionare. Declino ogni responsabilità circa i contatti che si possono stabilire, ma direi che non siamo di fronte ad agenzie matrimoniali o per scambi di partner, sebbene non sia detto che non ci si possa organizzare in tal senso... Sperando di aver fatto cosa gradita, vi saluto. **Armando Rossi, Saliceto Panaro (MO)**

Cosa gradita? Cosa graditissima, caro Armando, per tantissimi nostri lettori. Non conoscevo questa organizzazione, ma opera in maniera analoga alla Pen Friend, di cui pubblicammo un giorno l'indirizzo. Credo anch'io che ci si possa fidare, e per questo pubblico il tagliando con relative istruzioni (naturalmente in inglese). Per avere maggiori informazioni, vi ricordo comunque l'indirizzo a cui potrete rivolgervi: ALC Correspondence Club c/o ALC Press, Inc. 2-54-12 Eifuku, Suginami-ku, Tokyo 168 Japan. Sta a voi, naturalmente, scegliere se conversare di manaa o approfondire un'amicizia a trecentosessanta gradi, se parlare di anime o scambiarvi informazioni suali usi e costumi dei reciproci paesi. Chiunque conosca attri canali per trovare corrispondenti in Giappone non esiti a scriverci, sequendo l'esempio di Armando, un nostro lettore di vecchissima data che ringrazio di cuore. Potrei confondermi, certo, ma mi sembra di ricordare bene sia il tuo nome, sia la tua carta da lettere personalizzata, e la prima lettera che ci hai spedito potrebbe risalire a un passato

O Want to Exchange Letters with Japanese Friends?

ALC Press is looking for people of all nationalities who would like to exchange letters (in English) with Japanese. In Japan there are lots of people, young and old, who want to correspond with overseas friends.

Tokyo-based publisher, ALC Press, Inc. have launched the ALC Correspondence Club – a penpal introduction service – in order to promote international exchange and friendship among individuals in Japan and other countries. If you are interested in participating in this exciting program, please complete this form and mail it to our headquarters in Tokyo.

You will become a member of the ALC Correspondence Club upon our receipt of your registration form. Registration is free, and valid for six months. During the six-month registration period, we will match you with Japanese penpals with the

help of the information you have provided. The Japanese penpals will then write to you. It is ALC Correspondence Cub. of ALC Press, Inc. 2-54-12 Effuku, Sughami-ku Tokyo 168 Jepen preferred that you write in English, but Japanese is acceptable as well.

ALC Correspondence Club Registration Form

Nessa:	Sex: Male/ Female
Address:	
Pestal Codes	Country:
Marital Status: Married/ Sin	igle Age:
Occupation:	Nationality:
Hobbies / Inforests:	

We're woiting to hear from you!

davvero remoto: eravamo già alla Star Comics o ancora in Granata Press? Comunque sia, continua a seguirci: non te ne pentirai!

K75-C

Dear Kappa boys, ho letto Jiraishin (a proposito, cosa significa?) e ne voglio dare qualche impressione a caldo. Il fumetto ripropone il poliziotto che fa della sua sensibilità la più efficace arma d'indagine, ma (miracolo, miracolo!) non è il personaggio il punto di forza del manga (il suo alone di mistero, cosa si cela nel suo passato e via dicendo...), quanto piuttosto la storia. Avventure molto crude che pizzicano la nostra moralità senza che l'autore si prodighi a usare termini pesanti: la ragazza del primo episodio non ha visto nella didascalia che la riguardava il termine 'puttana'. eppure la mia indignazione è stata maggiore che se ciò fosse avvenuto. Ci sono molti piccoli dettaali interessanti, ma quello che più mi ha colpito è a pagina 190: con una sola vignetta, l'autore dipinge il protagonista come il classico 'personaggio scomodo' (mi riferisco a quando risponde: «Sarà sicuramente un colpo accidentale»), ma non lascia a intendere se 'scomodo' per la criminalità o la polizia stessa. Avrei però evitato l'accostamento con il solito poliziotto ingenuo e ligio al dovere (Arma Letale?), e non mi convince il disegno: avrei preferito un bel tratteggio o un tratto più realistico, poiché gli occhi nei primi piani sono spesso uguali in ogni situazione. Ecco finalmente un fumetto che rimarrà immediatamente segregato nel mondo dei mangofili (come 2001 Nights), ma si sa che chi sposa la carriera del critico letterario (Achille Bollito Vivo) deve portare all'anulgre sinistro il mondo del business. Troppo seria, questa lettera? Ne approfitto allora per mandare un appunto ad Andrea Baricordi: ricordi? Sono stato pubblicato su Action 53 e ti ho parlato del mio stand... Ecco... Anche il mio stand si è evoluto e ora è diventato un'intera conclave di inquisitori dell'ordine domenicano, periodo post-medioevo... Sigh! Un roboante saluto da Filippo Solimando.

P.S. Per chi volesse corrispondere con me: **medigest@tin.it**

Ho passato le nuove informazioni sul tuo stand ad Andrea (chi non dovesse capire, si tuffi nella lettura de Le bizzarre avventure di JoJo), e pubblico con piacere le tue impressioni a caldo su Jiraishin (letteralmente. Fulmine che scuote il terreno). Sono molto felice dell'ottimo esito ottenuto da questo primo volume, perché non è un titolo facilissimo, e poteva essere un manga piuttosto rischioso per la Star Comics. L'ho candidato con tutte le mie forze, così come Andrea Baricardi ha sostenuto la pubblicazione di Fortified School (bellissimo!), Andrea Pietroni auella dell'imminente B't X (in uscita a novembre) e Barbara quella di uno shojo manga 'rivoluzionario' (di cui non posso ancora fare il nome, sigh!). Ogni tanto riusciamo a toglierci i nostri capricci, pubblicando quello che ci piace veramente di più: ognuno di noi si trova a volte a investire in prima persona su un autore o un particolare fumetto, e riusciamo a dormire sonni tranquilli solo se questi incontrano i gusti del pubblico! Vedo un futuro roseo per la serie di Tsutomu Takahashi, e un nuovo volume uscirà a marzo del prossimo anno. Una storia ancora più intrigante, dal momento che il giovane autore può vantare la collaborazione dell'esperto Matz Mainka ai testi. Personalmente, adoro lo stile di diseano di Tsutomu (che non è parente di Rumiko, per amor di chiarezza), e considero lida uno dei personaggi più fighi del panorama nipponico. La spalla non è poi una presenza fissa, come avrai già avuto modo di osservare nel primo numero di Jiraishin.

Detto questo, chiudo con un'ultima comunicazione di servizio, che mi arriva da un'amica che ha veramente bisogno d'aiuto... per ragioni di cuore! Se mi va male con i fumetti aprirò un'agenzia matrimoniale: datemi del romantico sentimentale, ma non riesco proprio a dormire, quando un nostro lettore (o lettrice) patisce pene d'amore...

K75-D

Aiuto! Ho bisogno di voi! Lo scorso inverno (esattamente la sera del secondo giorno dell'anno), tramite Videotel, ho conosciuto in un pub un ragazzo appassionato giocatore di **Dungeons & Dragons**, nonché amante dei manga. Abbiamo parlato di **Video Girl Ai** scambiandoci le nostre impressioni, ma purtroppo non sono potuta andare a salutarlo perché ero col mio ragazzo (che non voleva!). Mi sarebbe piaciuto conoscerlo: avremmo almeno potuto scambiarci gli indirizzi per scriverci! Niente di illecito! Insomma, io ci terrei

davvero molto a rintracciarlo! Ma molto, molto, molto, molto! Vi prego, potete giutarmi in guesta ricerca? Forse chiedo troppo, anche voi avrete i vostri problemi organizzativi o editoriali, ma questo è per me l'unico modo di rintracciarlo: siate clementi! Allora, ricapitoliamo, lo: Lisa di Bologna, ho 20 anni e amo Video Girl Ai. Lui: Luca, forse di Modena (o dintorni), giocatore di Dungeons & Dragons, lettore di manga (ha pure le videocassette di Video Girl Ai), ma non di shoio. L'ho conosciuto il 2 genngio 1998 a Castelfranco Emilia (MO) tramite il Videotel, nel pub Skylab. Il suo pseudonimo era Greyhawker! Se si riconoscerà, spero che mi scriva. E che nessuno faccia scherzi. Lisa Degli Esposti, via del Pelago 6, 40129 Boloana

Perché Luca potesse riconoscersi nella descrizione ho dovuto pubblicare parte della tua lettera, tralasciando solo i complimenti. Non posso fare fisicamente da tramite come da te sperato perché non ho l'indirizzo di Luca, né il cognome, ma se è un nostro lettore sequirà certamente Kappa. Nella tua lettera non fai riferimento al tuo fidanzato, che all'epoca ha frenato aiustamente (in quanto fidanzato) i tuoi entusiasmi nel conoscere altri ragazzi: vi siete lasciati e puoi finalmente frequentare chi ti pare? O la tua ricerca doveva rimanere un seareto? In tal caso, ti consiglio di far sparire subito tutte le copie di Kappa dalle edicole e dalle fumetterie di Bologna: non vorrei avere un 'divorzio' sulla coscienza! Fammi sapere se Luca si farà vivo, se ci saranno degli sviluppi nella vostra amicizia, e se è come te l'immaginavi (in fondo, lo stai cercando a scatola chiusa). Ti consiglio poi un'arma di seduzione che tenga conto del suo amore per i manga, nonché della sua passione per i Role Playing Game: si sono finalmente sbloccati i diritti per il nostro Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manaa (GRUM), che presenteremo tra un mese al Salone di Lucca! Potrete impersonare i personaggi più amati del fumetto giapponese, usare le regole base per vestire i panni dei vostri eroi più amati, o usufruire dell'espansione 3x3 Occhi. E se da cosa nasce

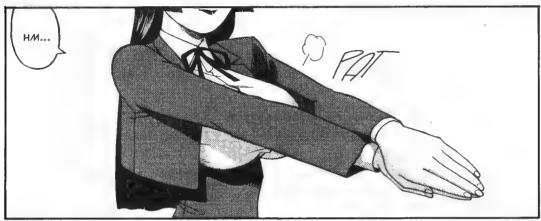
Stop. Chiuso. Lo spazio è finito. L'appuntamento è per novembre... Buona notte a tutti.

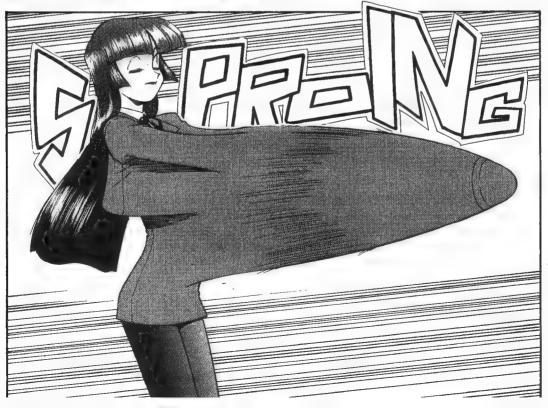
Massimiliano De Giovanni



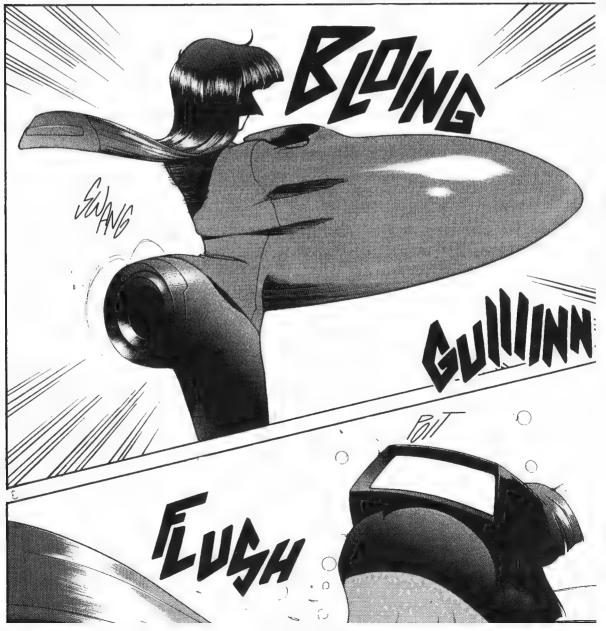
EXAXXION di Kenichi Sonoda



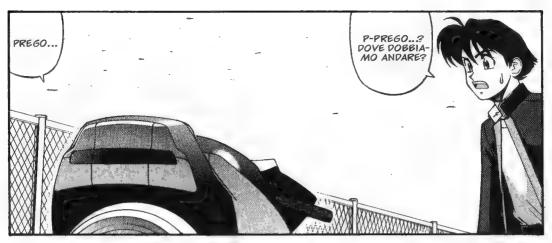








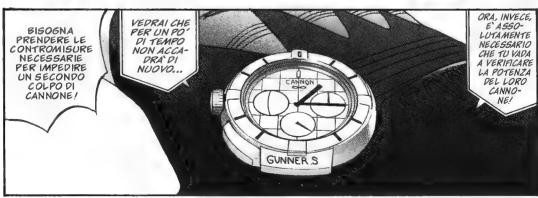






















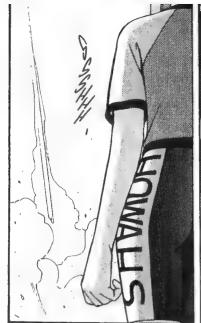










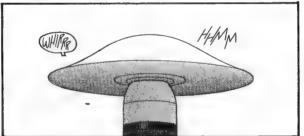


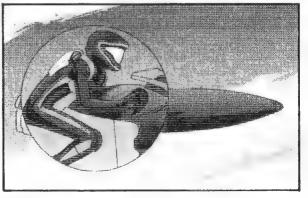


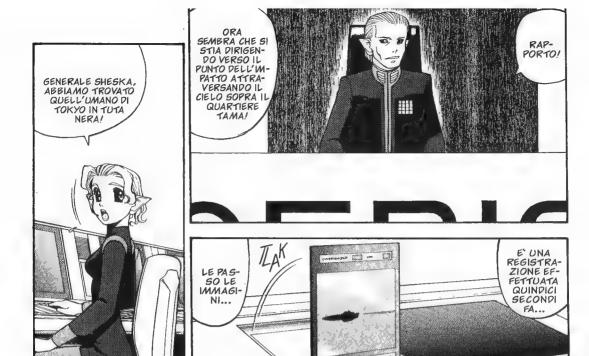


























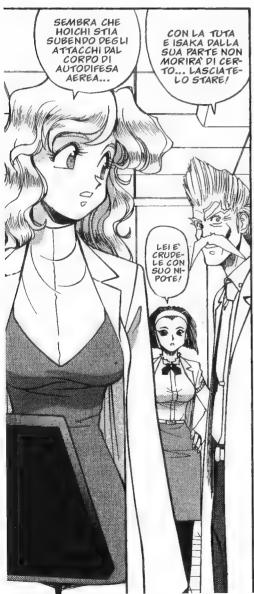




















SONO PASSATI
LA BELLEZZA PI QUARANT'ANNI DA QUANDO
HO INIZIATO A MODIFICARE L'EXAXXION... E
FINALMENTE ABBIAMO
L'OCCASIONE DI ATTIVARLO!



ABBIAMO FATTO APPENA
IN TEMPO... COMUNQUE
VI RINGRAZIO TUTTE PER
AVERLO RIATTIVATO IN
MANIERA ESEMPLARE...

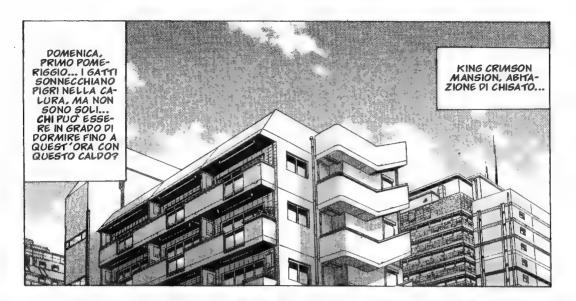






CALM BREAKER di Masatsugu Iwase VIRTUAL ROBOT SAYURI 1/2

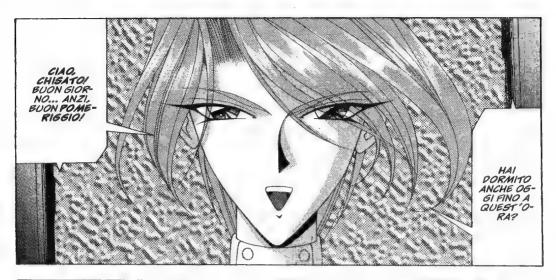
















*AVETE VISTO IL FILM LA MOSCA VERO? - KB













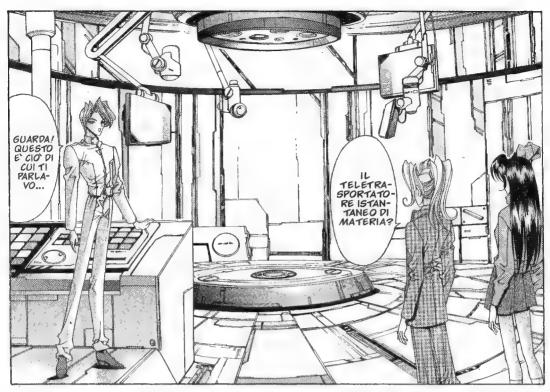










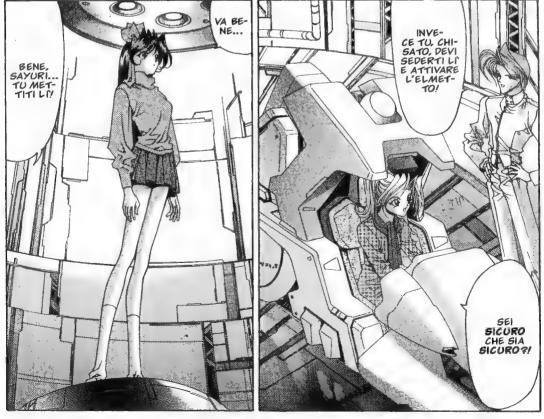




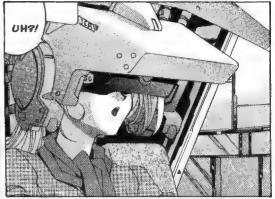






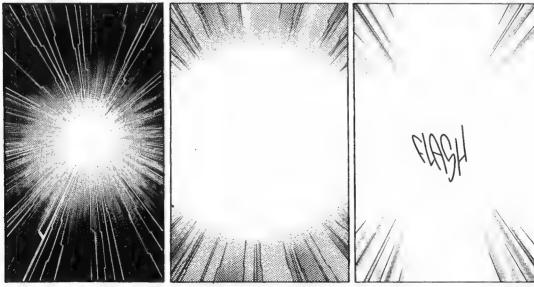


















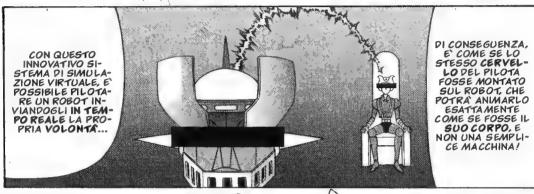




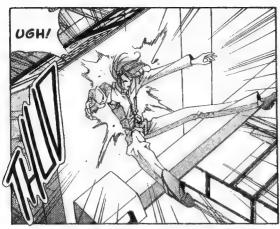






















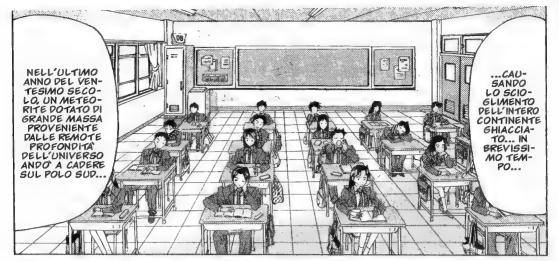




















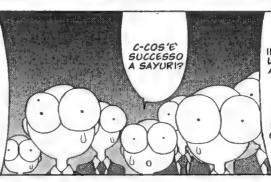








GLI EMIGRANTI HANNO
INIZIATO MOLTO PRESTO
A COVARE UNA FORTE
SFIPUCIA VERSO TUTTE
LE ORGANIZZA ZIONI
TERRESTRI. A PARTIRE
PALLE NA ZIONI UNITE...
QUESTO A CAUSA PELLE
ALTE TASSE IMPOSTE E
PELLO SQUILIBRIO PEGLI SCAMBI COMMERCIALI CON LA TERRA...



DI CONSEGUENZA,
INIZIO A SERPEGGIARE
L'IDEA DI DARE ORIGINE
A UNO STATO INDIPENDENTE NELLA COLONIA, CHE POI CAUSO
LA GUERRA D'INDIPENDENZA, PROSEGUENDO CON L'OPERAZIONE BRITISH, LA
GUERRA ROUM, QUELLA DI UN ANNO, E
COST VIA...























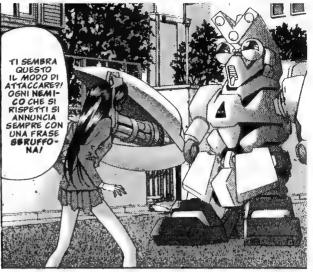








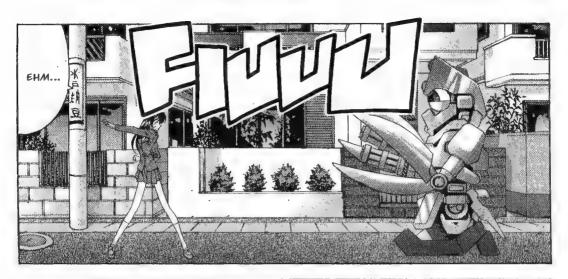
























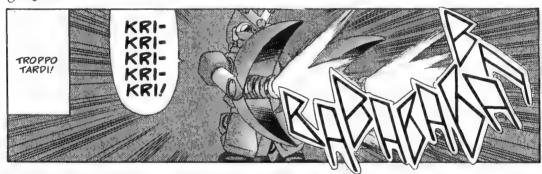




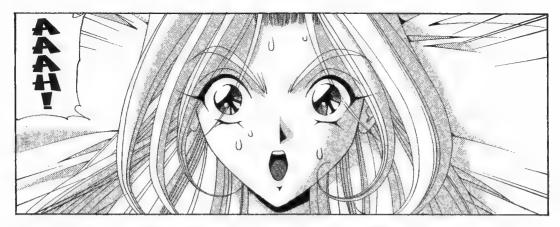




















CALM BREAKER - CONTINUA



a settembre in edicola!)

DRAGON 11 **DAI - LA GRANDE AVVENTURA 11** 12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Maam si risveglia tra le braccia di Hyunkel, alleatosi con Crocodyne e per questo bersagliato dal clan demoniaco: il ragazzo dovrà vedersela con Hadler in persona, che avrà la meglio grazie a uno sporco trucco. Non tutto è comunque perduto, e lo spirito di Aban permetterà a Hyunkel di ribaltare la situazione. Mentre Dai, Pop e Maam continuano il loro viaggio, però, Fraizard si prepara a tornare all'attacco...

YOUNG 52 LAMU' 19

12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Niente di nuovo sotto il sole, ovvero, per quanto riguarda il liceo Tomobiki, assoluta impossibilità di vivere una sola giornata tranquilla! Fra i tanti personaggi protagonisti di orrorifiche leggende scolastiche, uno decide di uscire allo scoperto e di vendicarsi dell'impudenza di Ataru & company... lo Spirito del Vecchio Salice! E poi: Ten decide di allenarsi per affrontare l'odiato 'tesoruccio' ad armi pari; una gita tra i monti dà origine a nuove leggende metropolitarie grazie alla pistola anima-fossili di Lamù; scopriamo che la carie aliena è contagiosa. Dulcis in fundo, uno degli episodi più celebri chiude l'albo di questo mese: Ataru decide di raggranellare qualche spicciolo andando a lavare schiene... Ma non immagina CHE RAZZA di schiene!

KAPPA EXTRA 4 GON A COLORI

15x21, B, 48 pp, colore L. 5.000

Finalmente è tornato, ed è più pestifero che mai! Le Edizioni Star Comics sono liete di presentarvi in ANTEPRIMA ASSOLUTA un volume FUORI SERIE del piccolo mangasauro contenente unicamente storie a colori inedite pubblicate in Giappone solo su rivista! In attesa del nuovo capitolo della serie 'classica', uno speciale giurassicamente devastante del più innovativo manga degli anni Novanta!

DRAGON BALL DELUXE 4 12x18, B, 176 pp, b/n L. 5.000

Prosegue il torneo Tenkaichi. L'ascesa di Goku verso il podio della vittoria prosegue senza troppi problemi, ma il fortissimo Jackie Chun è pronto ad affrontare il nostro piccolo amico. Goku ce la farà anche questa volta? Per saperlo non vi resta che leggere questo nuovo numero della ristampa riveduta e corretta di Dragon Ball.

DRAGON QUEST 7 L'EMBLEMA DI ROTO 7

12x18, B, 208 pp, b/n L. 5.000

Gli appassionati di fantasy l'hanno eletto serial dell'anno. I cultori dei videogiochi sono impazziti per questa saga di Dragon Quest. I manga fan hanno reso tributo al capolavoro di Kamui Fujiwara. A settembre L'emblema di Roto è ancora più emozionante: stanco dei continui fallimenti dei suoi emissari, l'alato Gunon scende in campo alla guida di un intero esercito di creature demoniache. Yao, Talkin e Poron, liberati dalla loro prigionia da Mamuru e Asurin, assistono impotenti alla fine di Arus, solo contro il nemico...

ACTION 59 LE BIZZARRE AVVENTURE DI JOJO 59 12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Il folle Yoshikage Kira ha cambiato aspetto, e i nostri eroi hanno perso le sue tracce. Quali altre orribili nefandezze riuscirà a compiere ora? E mentre lo spettro di suo padre si aggira in volo per le strade di Morio, pronto a usare il nuovo Arco e Freccia, l'autore di manga Kishibe Rohan si trova improvvisamente costretto a giocare una mortale morra cinese con un bambino davvero inquietante... JoJo, sempre più bizzarro!

SAILOR MOON 40 15x21, S, 64 pp, b/n e col. L. 4.000

Nuovi nemici si profilano all'orizzonte per le nostre querriere che vestono alla marinaretta. Per la seconda volta, un bellissimo unicorno bianco appare alla piccola Chibiusa. L'essere preannuncia alla bambina un nuovo pericolo che rischia di rovinare la tranquillità futura del paese. Intanto anche Mamoru inizia a manifestare una strana debolezza...

EXPRESS 3

18x26, S, 144 pp, b/n e col. L. 5.000

Terzo numero per la rivista di manga più originale di tutti i tempi! Cowal: Paifu fa la conoscenza dello scalmanato Arpon, che lo sfida in combattimento.

Capitan Tsubasa: Tsubasa decide di sfidare da solo tutta la squadra di calcio capitanata da Genzo. Nonostante l'attacco dei suoi avversari, Tsubasa riesce a raggiungere la porta e a tirare.

Yu degli spettri: Yusuke viene condotto dalla graziosa fantasmina Botan nel mondo dell'aldilà, dove dovrà incontrare il Re dei morti.

l"s: Ichitaka riceve dall'amico Yasumasa una foto in cui lori è ritratta con il seno scoperto. Questo causerà un ennesimo malinteso tra i due. Kenshin, samurai vagabondo: In questo episodio, Kenshin si dovrà battere con un gruppo di poliziotti ribelli che sta disturbando la quiete della città. Ken, le origini: Ken è pronto a vendicare la morte dell'amata Yuki, e questo tremendo dolore gli darà la forza di vincere il suo temibile avversario. Anche in questo numero un bellissimo poster in regalo!



AFITAN TSUBASA © Yoichi Take

STARLIGHT 72 **CITY HUNTER 33** 12x18, B, 184 pp, b/n L 5.000

Nelle prime pagine di questo nuovo albo si concludono le vicende lasciate in sospeso nel numero 71, mentre nel nuovo capitolo delle avventure della nostra coppia di sweeper Kaori, ritirando i panni stesi al sole, scorge un uomo assolutamente identico a Makimura, ex socio di Ryo, nonché suo fratello. E' inutile dire che, una volta scesa dabbasso, l'uomo è scomparso senza lasciar tracce.

KEN IL GUERRIERO 21 12x18, B, 192 pp, b/n L, 5.000

Non c'è pace per l'uomo dalle Sette Stelle. La sua lotta per salvare Lynn dall'isola dei demoni sembra non doversi concludere mai... Chissà se è scritto nel destino di Kenshiro di dover morire su una terra stranierali

KAPPA MAGAZINE 75 17x24, B, 128 pp, b/n e col. L. 6.000

Kappa Magazine è sempre più incontenibile, sempre più LA rivista di fumetto e animazione giapponese in Italia! Proseguono i fantastici manga: in Exaxxion l'intrigo interplanetario si fa sempre più fitto, mentre scopriamo le doti 'transformer' della pettoruta Minagata; in Office Rei scopriamo che le storie di fantasmi possono essere anche molto molto dolci (preparate i fazzoletti, romanticonii); in Calm Breaker scopriamo come sia possibile comandare Sayuri a distanza con la realtà virtuale; e Oh, mia Dea! imbocca finalmente la strada dei sentimenti, in una storia che vede la piccola Skuld passare all'età adulta, sviluppare il suo angelo-stand e... incontrare l'amore! E tornano anche le mini-storie in computer grafica di Masaki Segawa: partiamo dagli albori con il post-poligonale Nutari no Oni, breve e ironica leggenda basata sugli orchi giapponesi (sì, quelli di Lamù)! Ma Anime, la rivista-nella-rivista, non è sicuramente da meno! La Rubrikappa diventa sempre più pazzoide, le anticipazioni e le recensioni del Kappa Vox sempre più interessanti e ricche. e, naturalmente, ci sono il Dossier e l'Articolone per saperne di più sulle produzioni vecchie e nuove del paese che ha maggiormente valorizzato il cartone animato negli ultimi trent'anni: questo mese vi raccontiamo tutto su Utena, la migliore produzione televisiva dell'anno (presto in Italia a fumetti!) e sul video-musicale On your Mark realizzato da Hayao Miyazaki per il duo Chage & Aska! IM-PER-DI-BI-LE!

STORIE DI KAPPA 48 **GUYVER 27**

12x18, B, 192 pp, b/n L. X.000

Dopo più di un anno di attesa ecco ritornare la mitica bio armatura impegnata nella lotta contro l'organizzazione Cronos. Sho dovrà affrontare un gruppo di hyper zoanoidi che sono in grado di unirsi e trasformarsi in una copia quasi perfetta del Guyver Gigantic. Nel frattempo, ci vengono svelati nuovi raccapriccianti segreti che legano gli alieni alla razza umana. Imperdibile, se amate i colpi di scena e le forti sensazioni!

NEVERLAND 88 - 89 RANMA 1/2 - 50 - 51 12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Ranma e sua madre riescono finalmete a incontrarsi, ma la donna riuscirà anche a scoprire il segreto del figlio? E in quel caso, lo costringerà a fare harakiri? A queste domande avrete una risposta proprio in questo imperdibile numero. Nel numero 89, invece, prende il via la lunghissima storia che segnerà la conclusione delle avventure di Ranma. Le sorgenti di Jusenkyo sono state prese di mira da un gruppo di strane creature. La piccola figlia della guida delle sorgenti arriva in Giappone per cercare l'aiuto di Ranma e dei suoi amici.

GHOST 11 MIKAMI - AGENZIA ACCHIAPPAFANTASMI 11 12x18, B, 128 pp, b/n L, 3.500

Rumiko Takahashi è evidentemente la guida spirituale di Takashi Shiina, e le avventure di Mikami sono sempre più divertenti! Un vero e proprio fantasma mette alla prova la nostra acchiappafantasmi preferita, e con lei anche Yokoshima, padre Karasu e il vampiro Pietro. I nostri eroi si sosti-



tuiranno poi a Babbo Natale per distribuire i doni a tutti i bambini, per poi ricongiungersi ad amici e nemici per una nuova avventura di gruppo!

TECHNO 53 USHIO & TORA 21 12x18, B, 128 pp, b/n L, 3,500

Una saga senza precedenti, forse la più entusiasmante vista finora Ushio e Tora sono ancora alle prese con le bestie del vento, l'Unicorno di Toono, il monaco Nagare Akiba e il rigenerato Izuna, Il confine tra amice nemici non è mai troppo delimitato, e il manga di Kazuhiro Fujita può riservare enormi sorprese!

MITICO 52 **DOTTOR SLUMP & ARALE 23** 12x181, B, 128 pp, b/n L. 3.500

L'arrivo di Turbo ha... turbato solo in parte la tranquillità (?!?) del Villaggio Pinguino, e ora, mentre nessuno guarda, il figlio di Senbee e Midori c mostra le sue incredibili capacità paranormali di ingegnere robotico esp! E poi si va tutti al ristorante di lusso per mangiare due bocconi 'alla occidentale': Senbee torna indietro nel tempo per evitare visite di fantasmi da lui stesso creati; arriva la squadra di baseball di un liceo americano contro cui la scuola del Villaggio Pinguino dovrà darsi molto da fare in un epico scontro sportivo... E al termine, lo stesso Torivama rimarrà invischiato assieme al suo aiutante disegnatore nelle follie di Slump & company, uscendone veramente... a pezzi!

GAME OVER 17 15x21, S, 72 pp, b/n e col, L, 6,000

Ultimo numero di Game Over, che vede la consueta formula fumetti e redazionali. Dal prossimo numero la rivista diventerà in bianco e nero e presenterà al suo interno solo fumetti, per poi trasformarsi nei successivi tre numeri in volumi con il doppio di pagine ma anche con una dose massiccia di fumetti... ma di questo parleremo meglio nelle prossime anticipazioni. In G-Gundam Domon Kashu avrà in dotazione un nuovo modello di Gundam; il God Gundam, In Street Fighter II V, Ryu e Cammy vengono recuperati dal sommergibile comandato da Guile, che sta per attuare il piano che lo porterà a distruggere una base della shdaloo che si trova in un'isola disabitata. In regalo un poster!

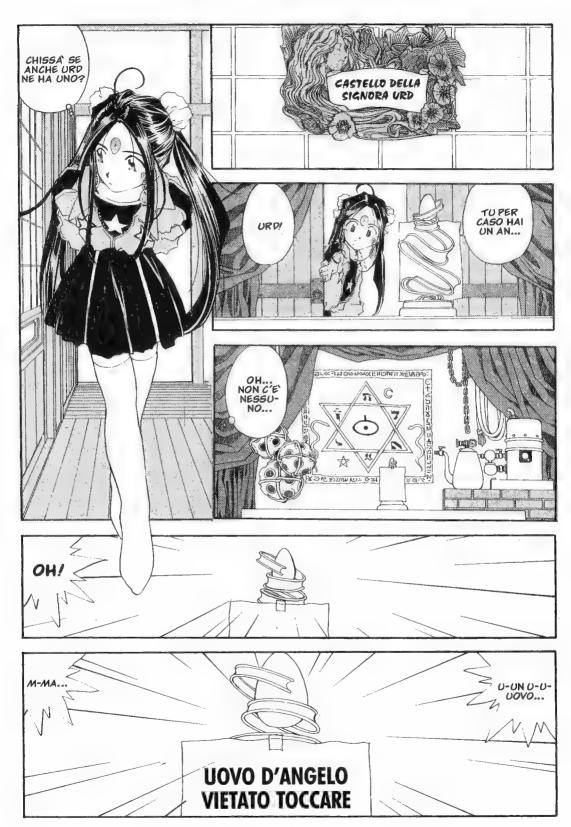
12x18, B, 192 pp, b/n L. 5.000

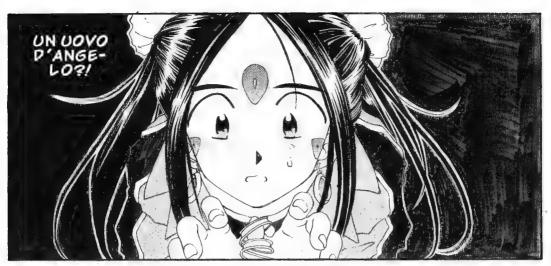
In Una ragazza alla moda, Benio assieme ai suoi colleghi è invitata ad assistere a un evento straordinario: arriva a Tokyo un dirigibile! Benio è emozionata, ma la sua emozione diventa ben presto gioia e incredulità quando scendono i due occupanti. Si tratta di una donna bellissima e... di Shinobu ljuin! Almeno, Benio ne è più che convinta, nonostante il giovane si presenti come un gentiluomo russo. La nostra ladruncola St. Tail continua ad agire per amor di giustizia perché un nuovo amico ha bisogno delle sue cure. In Miracle Girls, Tomomi, dopo aver superato l'esame di ammissione nella scuola della sorella, inizia una nuova vita assieme agli amici, ma qualcuno che vuole sfruttare il farmaco di Mikage per oscuri scopi, continua a tramare nell'ombra. Sailor V, dopo aver sconfitto nello scorso numero una strana ragazza-gatto, si trova alle prese con assurdi nemici, ancora una volta a caccia di energia umana. Questa volta, però, una dolce storia d'amore si conclude felicemente.



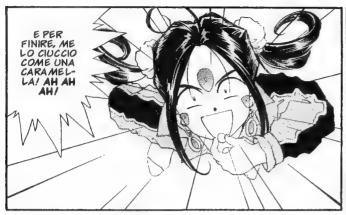


















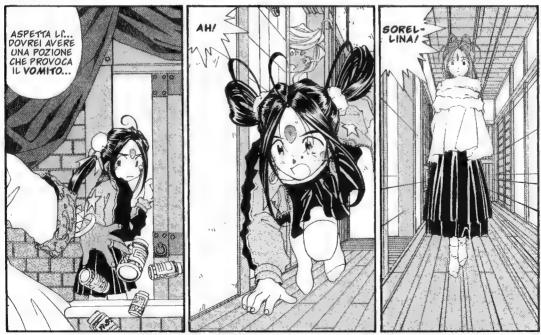










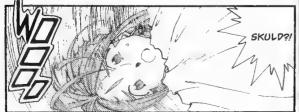


































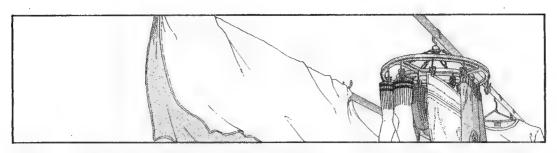
NON PREOC-

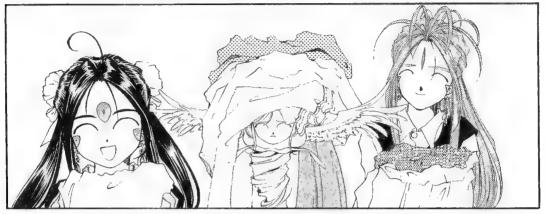




























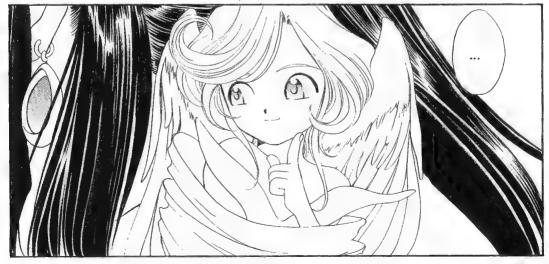






















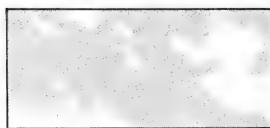


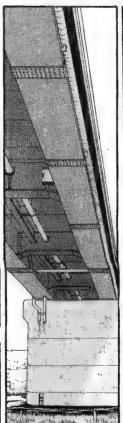




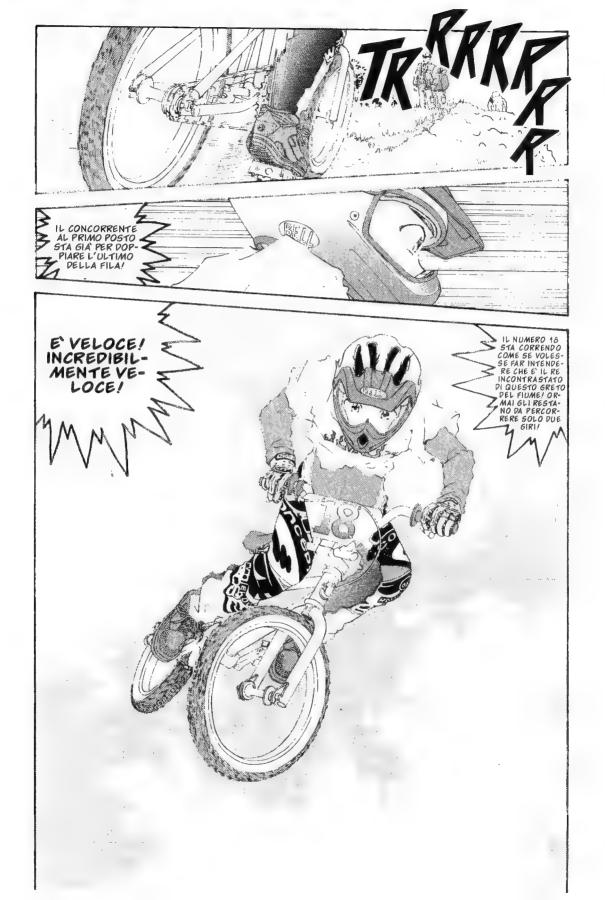




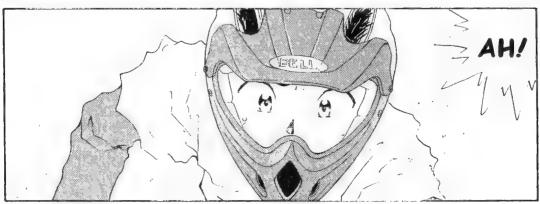


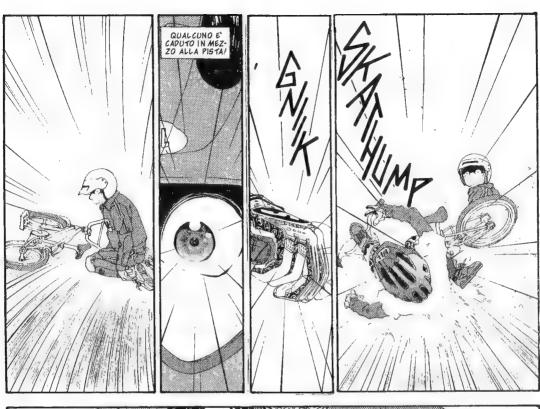




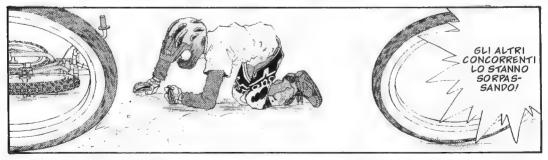










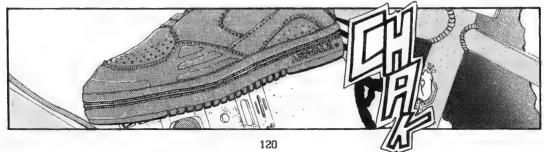








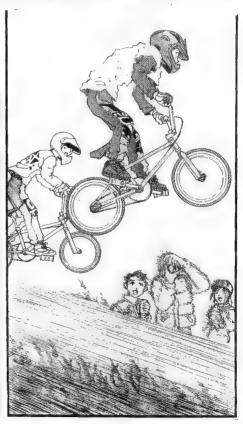


















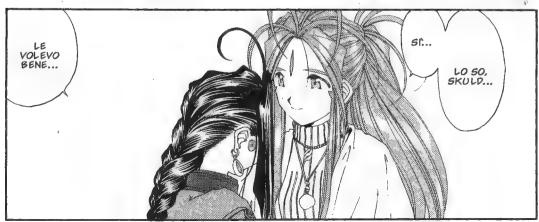




















QUALCOSA E SOPRAVVISSUTO

...MA A COLORI!



settembre Kappa Extra 4

